TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

HAZİRAN 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 06 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV DAHİL)

COUNTER STRIKE 1.3'ten 1.4'e Yükseltme Paketi CD'de



HALO
COMBAT EVOLVED

Level'ın Halo maceraları. Level ofisine düşen Halo ve Xbox'ın başına neler geldi

SIM CITY 4

Şehir kurma stratejilerinin babası biz görmeyeli çok değişmiş

VIRTUA FIGHTER 4

Playstation 2'de Tekken'den daha iyi bir dövüş oyunu görebileceğimizi hiç sanmıyorduk

THE ELDER SCROLLS MORROWIND

Ömür boyu sürecek bir RPG oyunu

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL.

E-OYUN 2002 FUAR DAVETİYESİ VERİYORUZ

İLK BAKIŞ
Robin Hood
Indiana Jones 5
UFO Aftermath

PC İNCELEME
2002 FIFA World Cup
Spiderman-The Movie
Warlords Battlecry 2

KONSOL İNCELEME
Maximo: Ghosts to Glory
World Rally Champ.
Silent Scope 2

TAM ÇÖZÜM
Jedi Knight 2
Metal Gear Solid 2

Bir ilk daha

İngiltere'deki ECTS oyun fuarının ilk düzenlenme hikayesi çok ilginçtir. Meraklı birkaç genç, çeşitli ülkelerden tanıdıkları, kendileri gibi oyun manyağı insanları evlerine davet ederler. Oyunlar hakkındaki fikirlerini paylaşıp sohbet etmek, oyunculuğun gelişmesi için fikir alışverişinde bulunmak ve beraberce hoş vakit geçirmektir tek amaçları. Spectrum ve Commodore zamanlarından bahsediyorum tabii ki. Ama her gelen tanıdığın, yanında da kendi tanıdıklarını getirmesi ile evlerin ortamı birden şenlenir. Gençler evlerini bu iş için kullandıklarına bin pişman olurlar. Ama bir yandan da ziyaretçi sayısı gözlerini açmıştır. Hemen ertesi sene bir depo kiralayıp, 4 gün sürecek bir mini-fuar düzenlerler. Sonuç inanılmazdır. Paylaşılan fikirler, onlarca ülkeden oyunsever ve oyun yapımcısının da katılımıyla, oyunların bugünkü haline gelmesi için ilk temel taşını oluşturur.

Ve bu yıl, Türkiye'nin ilk oyun fuarı E-Oyun 2002 düzenleniyor. 14-16 Haziran günleri arasında, Taksim-Harbiye Askeri Müzesi'nde Türkiye'deki oyunculuğun gelişmesi için birçok insan bir araya gelecek. Ve binlerce ziyaretçi, bu insanlara yön verme fırsatı bulacak. Evet, belki ne E3, ne de ECTS kadar şaşaalı olmayacak bu ilk Türk oyun fuarı. Ama birşeylerin değişmesi için, birşeylerin bir noktada başlaması gerekiyor. Biz de orada olacağız ve sizlerle hem dergimizin, hem de Türk oyunculuğunun gelişimi için ne yapılabilir konusunda fikirlerinizi paylaşacağız.

Orada görüşmek ümidiyle.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

editörlerin gizli hayatı

1. Bilgisayar oyunlarından daha zevkli ne olabilir ki?
2. Editör olmadan önceki, herhangi bir oyuncu olduğun zamanlarını özledin mi?
3. Çok eskilerden bir oyunu yeniden yapabilseydin, hangi oyun olurdu?



Fırat

1. Kız arkadaşımla zaman geçirmek, yemek yemek, uyumak, müzik dinlemek veya... Yaşamak. Bu arada, sorular bu ay Tuğbek'den çıktı. Ben bir şey yapmadım.
2. Hem de çok... Eskiden sadece oyun oynardım. Şimdiyse oyunları incelemekten pek oyun oynayamıyorum. Her şey eskisi gibi olsa ya...
3. Aslında aklımda çok fazla oyun var, ama Emlyn Hughes International Soccer'ı 3D olmadan yeniden yapmayı çok isterdim.



Serpil

1. Birçok şey. Bir adventure'ın içinde bir köşede duran, figüran kılıklı NPC'lerden biri olmak örneğin. Hayattaki sürekli ve değişmez tavrımla ne kadar da mağrur olurdum kimbilir.
2. Hiç gidilmediği için çok sevilen uzak memleketler vardır hani, sonra bir gün gidersin ve... Öyle yani
3. Manic Miner. Niye? Yapmak zor olmasın diye.



Tuğbek

1- Gerçek oyunlar. İnsanlarla aranıza monitör koymadan oynadıklarınız yani. Futbol veya basketbol, Borsa veya Taboo, Masaüstü veya Live FRP, tiyatro veya dans, saklambaç veya köşe kapmaca.
2- Hiç ama hiç. O zamanlar bütün vaktimi oyunlara ayırmam sorun olurdu. Şimdi kimse ne oynadığıma ne kadar oynadığıma karışmıyor.
3- Defender of the Crown olurdu. Zaten Cinemaware de yapıyor oyunu, ben onlara yardım etmek isterdim.



Sinan

1. Fırat ile Bebek sahilinde gece ikiden sonra yürüyüşe çıkmak. Orada ayağını bir Vita tenekesine sokup (hatırlıyor musunuz onları?), üstüne çimento dökmek. Bu işlemlerden sonra bunalan herifi, boğazın serin sularında dinlenmeye bırakmak. Neden mi bunca çaba? Bir daha bu köşeye cevap yazmasın deyu!
2. Hem de nasıl! Her oyun dergisi aldığımda "Aaa, Robocop'un oyunu yapılmış! Amiga da ne ola ki?" dediğim, oyunların daha yapımına başlar başlamaz haberimin olmadığı, bütün oyunların benim için birer sürpriz olduğu o günleri özledim.
3. Cinemaware'den Wings ve Commodore oyunları oynatan bilimum salonlarda "Cadı" denilen, gerçek adını asla bilemediğim oyunu yapardım (benim asla C64'üm olmadı :( )



Burak

1. Kız arkadaşımla gezmek, yüzmek, gece dışarı çıkıp eğlenmek, arkadaşlarla sohbet etmek, tekne gezisine çıkmak. Sanırım yaz moduna fena girdim.
2. Ben hala herhangi bir oyuncuyum aslında ya. Tek farkım profesyonel olarak da oyun oynamak zorunda olmam. Bir de eskisine oranla kıyaslanamayacak kadar çok oyun seven arkadaşa kavuşmuş olmam :) Bir de annemin artık oyun oynadığım için bana söylenmemesi.
3. Pool of Radiance (adam gibi), King's Bounty, oynarken midemi bulandıran fakat bir türlü bırakamadığım Ace of Aces ve bence en iyi platform oyunu olan Turrican.

xenus deepshadows

DEEP SHADOWS

İyi haber! Xenus geldiğinde; RPG, FPS, adventure ve action oynamak için ayrı ayrı oyunlar almak zorunda kalmayacaksınız. İstediğiniz veya istemediğiniz her şey bu oyunda var. Hikaye, Kevin Myers'ın kız kardeşinin çalıştığı dergiden, kız kardeşinin Colombia'daki bir araştırmada kaybolduğunu ve yaklaşık bir aydır kendisinden haber alınamadığını belirten bir telefon gelmesiyle başlıyor. Bunun üzerine Myers çok kızıyor ve hemen kız kardeşini bulmak için Colombia'ya gidiyor, ama orada kız kardeşinden önce kendisini, her yıl 10.000 kişinin katledildiği bir yerde buluyor. Buradan sonraysa oyun tam anlamıyla başlıyor. Xenus'da, kız kardeşinizi bulmak için oyundaki herkesle konuşmanız gerekecek, ama işin garibi, karşınızdaki insanlar her zaman insan canlısı olmayacak. Oyun şehir veya kasaba gibi çok geniş alanlarda geçecek. Buralarda kaybolmamanız için çok detaylı bir haritanız bulunacak. Ayrıca oyundaki araçları da kullanabileceksiniz. Bunlara tanklar ve helikopterler de dahil. Yalnız, Xenus'da parasız hiçbir şey yapamayacaksınız. Silahlardan cephanelere ve araçlardan diğer donanımlara kadar her şeyi parayla satın alacaksınız. Para kazanmak içinse maceradan maceraya koşmanız gerekecek. Oyunda başarılı olmanız için iyi bir strateji izlemeniz gerekecek. Yani karşınıza çıkan her poligonu vurmak (?) hiçbir şeye yaramayacak. Xenus'un yapımcılarından Sergey Zabaryansky, oyunda gerçeğin yanılsamasını yapmaya çalıştıklarını belirtiyor ve `ilk atışta ölen bir insan yapsaydık, bu oyunun hiç ilginçliği kalmazdı, yapmak istediğimiz hem action hem de gerçekçi bir oyun` diyor. Xenus'un değişik özelliklerinden biriyse nokta modellemesi. Düşmanlarınızı; sol-sağ kol, sol-sağ bacak ve kafalarından olmak üzere beş farklı yerden vurabiliyorsunuz. Xenus'da Deep Shadows'un Vitel Engine 2 motoru kullanılıyor. Oyunun yapay zekasının da oldukça iyi olacağı haberler arasında. Xenus, 2002'nin son yarısında sol-sağ kolunuzu veya sol-sağ bacağınızı kopartmak ve kafanızı patlatmak için geliyor (korkuttum sizi).





taz:wanted

BLITZ GAMES

Kıarkzzıvıkz! Sonunda, ağaçları çok seven ve devamlı suretle ağaç yiyen koca kafalı Taz da oyun oluyor! Taz çizgi filminden aynı şekilde oyuna aktarılıyor. Yani grafiklerin çizgi filmden hiç farkı olmayacak. Bunun yanında Taz'ın çok farklı ve abartılı hareketleri olacak. Bu hareketlerin arasında, aynı çizgi filmde olduğu gibi ağzından salya akıtarak (ıyy) kendi etrafında dönmesi bile var. Oyunun tarzı ise `Sheep, Dog and Wolf` gibi tam bir action-adventure. Taz: Wanted 4 farklı dünyada geçecek. Her bölüm bir diğerinden tamamen farklı olacak ve Taz her defasında farklı bir giysiyle karşınıza çıkacak. Taz: Wanted'ın konusuysa çizgi filmiyle paralel. Oyunun başında Sam diye bir megoloman, Taz'ı alıp hayvanat bahçesine kapatıyor. Buna çok sinirlenen ve sevgilisi She-Devil'ı da yemek isteyen... Eee, olmadı, baştan alayım. Sevgilisi She-Devil'a kavuşmak isteyen Taz, akşam yemeğinde demir parmaklıkları yiyerek hemen olay yerinden kaçıyor. Bunun üstüne Sam, her yere `Taz Wanted` afişleri yapıştırıyor. Bu noktadan sonraysa oyun tamamen size kalıyor. Yapmanız gereken, Sam'in astığı afişleri, çevresinde dönerek toplamak. Oyunda toplam 10 bölüm bulunacak. Bu 10 level boyunca, aynı `Sheep, Dog and Wolf`taki Daffy Duck gibi Tweety (bir tedi gördüm sanki) size rehberlik edecek. Oyunda ayrıca beşten fazla bölüm sonu boss'u da olacak. İlginç olan şey ise, oyunu split-screen mod'uyla, yarış yaparak iki kişilik de oynayabileceksiniz. Taz grafik olarak da oldukça sağlam geliyor. Sadece Taz'da 2000'den fazla poligon olacak ve oyun boyunca Taz'ı 50 farklı şekilde görebileceksiniz. Grafikler 1280x1024'e kadar çıkabilecek. Taz haziran ayında... Kıarzkkakzkzkzk! Aaaaa, yedi sayfayı be! Pugh!



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HAB

DOOM'A DOOM'A DOOM!

Doom III, ID Software tarafından bir basın açıklamasıyla resmen duyuruldu. Yine de oyunun çıkış tarihi halen kesinlik kazanmış değil. Yepyeni bir grafik motoruyla tasarlanan Doom III, inanılmaz grafiklerle, eee, ne zaman geliyor bilmiyorum. Ama E3'te gösterilecek (Dubek'in yerine ben gitsem???)

ID'NİN WEB SİTESİ YEPYENİ OLDU!

Efsanevi firma ID Software'in Web sitesinin tasarımı yıllar sonra değiştirildi! Sitede ID'nin en son projeleri hakkında detaylı bilgiler de bulunuyor. Siteye gitmek için hemen ilk sağdan girin ve karşınıza çıkan otoparkı geçince www.idsoftware.com adresine tıklayın (tamam, uykum var).

STRONGHOLD'A EK PAKET

Kısa bir süre önce piyasaya çıkan ve herkesin bir anda sevgilisi olan Sezercik vari oyun Stronghold için ek görev paketi çıktı. Ek pakette yeni haritalar ve yeni campaign'ler bulunuyor. Stronghold: Crusader, bu yaz piyasada olacak.

CIVILIZATION III'E ADD-ON!

Infogrames, efsane oyun Civilization III için bir add-on hazırlıyor. Add-on'da sekiz yeni uygarlık ve lider bulunuyor. Bunun yanısıra oyun artık multiplayer olarak da oynanabilecek. Daha detaylı bilgi için Level Haziran 2002 sayısındaki Sıcak Haber'leri bekleyin (şaka yaptım).

EMPIRE OF MAGIC GELİYOR!

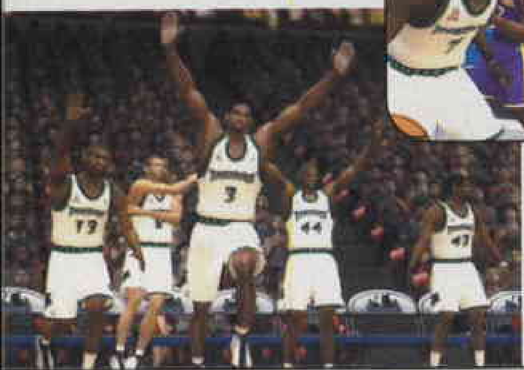
Slovak Mayhem Studios'un iki senedir üzerinde çalıştığı strateji oyunu Empire of Magic, Eylül ayında geliyor. Oyunun en önemli özelliği çok geliştirilmiş bir artificial intelligence (yapay zeka) kullanması. Bu sayede bilgisayar kesinlikle hile yapmayacak ve gerçekten düşünecek. Ayrıca oyunda 80 birim bulunacak.

GTA 3!!!

PS2 versiyonuna dergi olarak 100 üzerinden 110 puan verdiğimiz GTA3, en sonunda PC'ye de geliyor. GTA 3'ün PC versiyonu bu yazıyı okuduğunuz esnada piyasada!

nbalive2003 | EA CANADA

NBA Live 2002'yi PC'ye yapmayarak, nasıl desem, insanı sinir eden EA Canada, NBA Live 2003 PC versiyonu için hazırlıklara başladı. Oyunun yeni versiyonu NBA Live 2001'e oranla çok daha gerçekçi olacak. Yeni oyunda bu defa tam 30 yeni rebound animasyonu bulunacak ve bu animasyonların hepsi çok gerçekçi olacak. Sadece rebound animasyonları değil, oyuncuların hareketleri de geliştiriliyor. Oyuncuların yürümeleri, koşmaları veya smaçları artık daha gerçekçi. Bunun yanında oyundaki blok ve pas verme sistemleri de geliştirilme aşamasında. NBA Live 2003'e yeni hareketler de ekleniyor. Oyunun müzikleriyse baştan yapılıyor ve oyun içindeki sesler, özellikle de seyirci sesleri yenileniyor. 2002 FIFA World Cup'ta olduğu gibi, artık seyircilerin oyuna katkısı çok daha fazla olacak. EA Canada, NBA Live 2003 hakkında şimdilik daha fazla bilgi vermiyor. Oyun bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak ve biz de dergicenek EA Canada'yı affedeceğiz. Dimi arkadaşlar?





combatflight simulator3 | MICROSOFT

Microsoft'un İkinci Dünya Savaşı konulu uçuş simulasyonu Combat Flight Simulator, yeni versiyonuyla devam ediyor. Combat Flight Simulator 3 de, ilk iki oyunda olduğu gibi İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa'da geçiyor. Oyunda yepyeni bir grafik motoru kullanılıyor. Bu sayede daha detaylı uçak modelleriyle daha etkileyici ortamlarda savaşacaksınız. Oyunun multiplayer mod'u da geliştiriliyor ve yeni role-playing elementleri ekleniyor. Combat Flight Simulator 3'te US Army Air Force'un 18 ayrı uçağını kullanabileceksiniz. Oyundaki görevlerse eskisine göre çok daha zor olacak. Sesler ve müzikler de savaş atmosferini hissettirecek kadar iyi olacak. Oyun hakkında şu anda elimizde olan bilgiler bunlar. Combat Flight Simulator 3, bu yılın sonlarına doğru geliyor.





tonytough | GOT GAME

Daha önce hiçbir oyun yapmayan (gerçekten) Got Game Entertainment, Tony Tough: The Night of Roasted Moths adında yeni bir 2D adventure oyunu üzerinde çalışıyor. Tony Tough: The Night of Roasted Moths'un isminin uzunluğu 38 karakter olduğu için bir dahaki yazışımda copy+paste yapacağım, ama haber bu değil. Haber, oyunun eski Monkey Island tarzında bir çizgi film adventure oyunu olduğu. Oyun eski adventure'lar gibi tam bir icon adventure. Tony Tough'da şirin bir özel dedektifi kontrol edeceksiniz. Yapmanız gereken şeyse, gerçekten inanılmaz komik. Halloween bayramında çocukların şekerlerini çalan deli bir adamı durdurmaya çalışmak! Evet, oyunun konusu oynanışına da yansıyor. Bu da demek oluyor ki, en az Monkey Island kadar eğlenceli espriler duyacak ve bulmacalar çözeceksiniz. Oyun boyunca 30'dan fazla abidik ve gubidik karakterle karşılaşacaksınız. Screenshot'lardaki çizimlere iyi bakın ve oyunun ne kadar eğlenceli olduğunu anlayın. Got Game Entertainment tarafından geliştirilen Tony Tough: The Night of Roasted Moths (copy+paste), bu yaz piyasada olacak ve biz de dergicenek bu oyuna yumulacağız. Dimi arkadaşlar? (yoo, daha önce böyle bir cümle kurmadım)



SICAK HABER

MEDAL OF HONOR?

Electronic Arts'ın İkinci Dünya Savaşı konulu FPS'si Medal of Honor için de ek paket yolda... Yek pakette dokuz yeni single player görev ve multiplayer harita bulunuyor. Ayrıca oyundaki yapay zeka da geliştiriliyor. Team Assault'ın çıkış tarihiyse şu anda belli değil, ama belli olduğu zaman haber vermezsem ben de neyim!

ATRIARCH YOLDA!

Yeni bir 3D massively-multiplayer online oyun geliyor. Oyunda RPG ve strateji materyalleri bir arada bulunacak. Daha fazla bilgi için www.atriarch.com adresini kullanabilirsiniz. Bu arada, oyunu alırken `atriarçkırş` diye isteyeceksiniz. Okunmuyor.

THEY CAME FROM HOLLYWOOD

Şehrin altını üstüne getirmek ister misiniz? They Came from Hollywood da bunu yapmanız için geliyor. Yeni real-time strateji oyununda yaratıkları kullanarak şehri dağıtmaya çalışacaksınız. Bunu yapmamanız için insanlar size engel olmaya çalışacaklar. Oyunda 6 U.S. şehrini patlatmaya çalışacaksınız ve yaratıklarınızı istediğiniz gibi değiştirebileceksiniz. Oyun tamamen 2D olarak hazırlanıyor. 2002'nin sonunda geliyorlar!

TSUNAMI 2256

Got Game Entertainment'ten yeni bir shooter oyunu geliyor. Third-person kamerasından ve 3D anime karakterlerle oynayacağınız oyunda iki ayrı karakter seçebileceksiniz. Oyunda 17 ayrı mech bulunacak.

ROLLER COASTER TYCOON II!

Tycoon oyunları devam ediyor. Roller Coaster Tycoon II'nin de çalışmalarına başlandı. Oyun belirli olmayan bir tarihte piyasada olabilir (bu kadar kararsızlık olmaz ki).

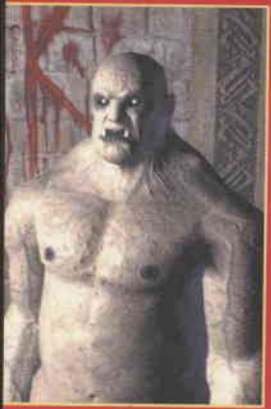
METAL GEAR SOLID 2: SUBTANCE

İsmi Metal Gear Solid 2: Subtance olarak belirlenen oyun resmi olarak açıklandı. Metal Gear Solid 2 için bir eklenti olarak düşünülen Metal Gear Solid: Subtance PS2 için tek başına, PC ve Xbox için ise Metal Gear Solid 2 ile birlikte çıkacak.

Ayrıca Konami 2 sene sonra çıkaracağı yeni bir Metal Gear Solid oyunu üzerinde çalışmaya başladığını da duyurdu. Ve Konami daha sonra MGS serilerini online olarak devam ettirecek!

everquest II
VERANT INTERACTIVE

Everquest II geliyor! Hem de inanılmaz grafiklerle! Verant Interactive'ın geliştirdiği devasa online fantasy roleplaying tarzındaki Everquest II'yi bir server'da 2000'den fazla kişi aynı anda oynayabilecek. Oyunda 14 sınıftan 13 ayrı karakter seçebileceksiniz. Ve her karakterin 40'ın üzerinde yeteneği olacak. Everquest II'de 1000'den fazla item bulunacak ve oyun beş farklı kıtada geçecek. Bu kıtaların hepsi devasa büyüklükte olacak ve zindanlardan çöllere kadar birçok alan içerecek. Oyunda yeni bir skill alış-veriş sistemi de kullanılacak. Bunların yanında karakterinizin; saçını, suratını, bacağını (hımm) ve diğer özelliklerini kendiniz belirleyebileceksiniz. Everquest II'de yeni bir grafik motoru kullanılıyor ve bu grafik motoru inanılmaz detaylı karakter-yaratık modellemeleri ve çok etkileyici ortamlar sağlıyor. Oyunda ayrıca pixel ışıklandırması ve dinamik harita kullanılıyor. Verant Interactive, Everquest'teki karakterlerin Everquest II'de kullanılamayacağını belirtiyor. Bu da Everquest fanatikleri için pek iyi bir haber olmasa gerek. Everquest II'nin çıkış tarihiyse... 2003 sonu. İşte bu olmadı!





firestarter
GSC GAME WORLD

Dur bakayım, bir, iki, üç... heh, bundan tam tam sekiz yıl sonra (sayıyla sekiz), yani 2010'da geçen fantastik bir FPS oyunu geliyor. Firestarter grafikleri sebebiyle Doom'u oldukça hatırlatıyor. Oyunda; asker, ajan veya gangster gibi beş ayrı karakter seçebileceksiniz ve bu karakterlerin yetenekleri birbirinden farklı olacak. Firestarter'ın diğer FPS'lerden en önemli farkı da, seçebileceğiniz karakterlerin farklı yeteneklere sahip olması. Bunun dışında Firestarter klasik `anahtarı bul - kapıyı aç - sonra da kapat` mantığında olacak. Oyun üç farklı dünyada geçecek. Bu üç dünyada 16 farklı level bulunacak ve 20'den fazla yaratığı 20'den fazla silahla `plof` diye patlatma şansına sahip olacaksınız. Ayrıca oyun sekiz kişiye kadar LAN veya Internet'ten oynanabilecek. Bunun yanında çok farklı multiplayer oyun seçenekleri de olacak. Firestarter'da, şaşırtıcı bir şekilde Unreal motoru kullanılmayacak. Yeni bir grafik motoruyla yapılan Firestarter'ın grafikleri Quake 2 gibi kahverengi ağırlıklı olacak ve yaratık modellemeleri, silahlar ve ortamlar çok detaylı tasarlanacak. Fizikler de çok gerçekçi olacak. Firestarter, 2003 yılının başında piyasada olacak. Haydi bakalım!





legion
PARADOX



İnanmayacaksınız ama Legion tam bir RTS oyunu. Oyun Roma'nın tarihini konu alıyor. Paradox'un geliştirdiği Legion'un diğer RTS'lerden en önemli farkı, ordunuza tam anlamıyla hakim olabilmeniz. Legion, Might and Magic'ten esinlenerek yapılan bir oyun, ama oyunun Might and Magic'ten ufak bir farkı var: Legion tam bir RTS. Oyunda 22 farklı şehir ve 9 ayrı birim bulunuyor. Bu birimler; Roman Legionaries, Auxilia, Tribal Spearmen, Cavalry, Warband, Greek Hoplites, Archers ve Javelinmen. Savaş İtalya'da başlıyor ve daha sonra Roma'nın Batı'sına kadar ilerliyor. Bu geniş alan içersinde; dağlar, tepeler ve orman gibi yerlerde savaşacaksınız. İşin ilginç olan tarafıysa, dağ ve tepe gibi engebeli arazilerde ordularınız yavaşlayacak. Oyunda aynı haritada iki düşmanla birden savaşacaksınız, ama bu iki ordu birbirinden tamamen bağımsız olacak. Legion'da aynı zamanda diplomasiyle de uğraşmak zorunda kalacaksınız. Oyunda detaylı bir haritanız da bulunacak ve bu haritaya zoom yapabileceksiniz. Legion'un en ilginç özelliklerinden biriyse orduların çok kalabalık olması ve tam anlamıyla savaş atmosferini hissedebilmeniz. Legion, eee, lejyon gibi oyun işte. Yazacak bir şey kalmamış.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

SLASHERS UZAKLARA AÇILIYOR
Eylül ayında geniş yer ayırdığımız Dinç İnteraktif'in ve Galip Kartoğlu'nun 2D dövüş oyunu Dual Blades (önceki adı Slashers) bu yaz Metro 3D firması tarafından tüm dünyaya pazarlanacak. Hun İmparatorluğu'nda geçen oyunda 15 farklı dövüşçü var. Dövüş sistemi olarak birçok iki boyutlu oyundan daha gelişmiş olan Dual Blades, sadece GameBoy Advance için hazırlanıyor.

BİTEK-O 2002
Sabancı Üniversitesi, Batı Koleji, Microsoft ve Milliyet Gazetesi işbirliği ile gerçekleştirilen Bilişim Teknolojileri Organizasyonu `Bitek-O 2002` nin sonuçları açıklandı. Katılımcılar yarışmaya `Web Tasarımı`, `Yazılım Geliştirme` ve `Hayalimdeki Bilişim Projesi` olmak üzere üç ayrı alandaki çalışmaları ile katıldı.

UNREAL TOURNAMENT 2003 WEB SİTESİ
Infogrames, halen yapım aşamasında olan Unreal Tournament 2003'ün resmi sitesini yayınladı. Sitede; karakterler, yeni screenshot'lar ve sıkça sorulan sorular bulunuyor. Sitenin adresiyse www.unrealtournament2003.com. Siteye gitmek için Internet Explorer'ın adres kısmına www.unrealtournament2003.com yazıp... Zzzzz...

FREEDOM FORCE'A EDITOR
Irrational Games, Freedom Force için yeni bir tool-set yayınladı. Bu set sayesinde oyuna yeni; campaign'ler, karakterler, objeler, sesler ve görüntü efektleri ekleniyor. Seti www.modforce.com adresinden download edebilirsiniz.

COUNTER STRIKE TURNUVASI
Counter Strike turnuvamız dehşet bir şekilde devam ediyor! Turnuvada son 4 haftaya girilirken, ilk 12 finalist şimdiden belli oldu. 12 finalist kim mi? ONC, KILL, BTD, GG, X-COM, X, US, RT, ED, WT, DGTH ve WNC. Bir dahaki haftalarda oynanacak maçlarla birlikte son 4 finalist de belli olacak. Daha sonra; Ankara (Cool-Hand Cafe), İzmir ve Antalya'dan da 16 finalistin belirlenmesiyle birlikte 32 takım final haftalarına girecek. Halen Sport House Cafe'de devam etmekte olan turnuva, birkaç sorunsuz takım (!) dışında alabildiğine sorunsuz devam ediyor. Birkaç hafta sonra da CPL'e gidecek olan takım belli olacak. Bu arada tartışma çıkartanlar olay yerinde M4'le vurulacak. İşte turnuvada son durum.

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

BU AY

Anno 1503 .... ELECTRONIC ARTS
Counter-Strike: Condition Zero .... VIVENDI
Delta Force: Task Force Dagger .... NOVALOGIC
Icewind Dale 2 .... INTERPLAY
Impossible Creatures .... RELIC
Neverwinter Nights .... BIOWARE
Robin Hood: Defender of the Crown .... CINEMAWARE
Soldier of Fortune 2: Double Helix .... ACTIVISION
Grand Theft Auto 3 .... ROCKSTAR

TEMMUZ 2002

Farscape .... RED LEMON STUDIOS
Warcraft 3: Reign of Chaos .... BLIZZARD
Unreal Tournament 2003 .... INFOGRAMES

AĞUSTOS 2002

Alien vs Predator 2: Primal Hunt .... SIERRA

EYLÜL 2002

Colin McRae Rally 3 .... CODEMASTERS

EKİM 2002

Age of Mythology .... MICROSOFT
Hitman 2: Silent Assassin .... EIDOS
Project IGI 2 .... CODEMASTERS

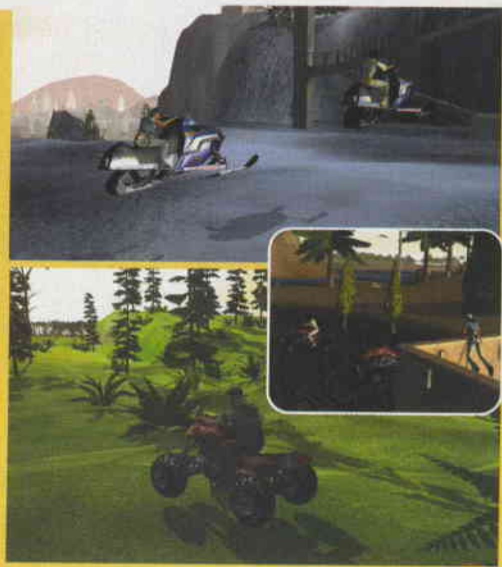
ARALIK 2002

Postal 2 .... RUNNING WITH SCISSORS

ÇIKIŞ TARİHİ KESİN OLMAYANLAR

Asheron's Call 2 .... MICROSOFT
Black & White 2 .... LIONHEAD
Blood Rayne .... TERMINAL REALITY
Broken Sword 3 .... REVOLUTION
Command & Conquer: Generals .... WESTWOOD
Deus Ex 2 .... ION STORM
Doom 3 .... ID
Duke Nukem Forever .... GODGAMES
Hero X .... INFOGRAMES
Hidden and Dangerous 2 .... TALONSOFT
Homeworld 2 .... RELIC
Legion .... STRATEGY FIRST
Medieval: Total War .... ACTIVISION
Metal Gear Solid 2: Substance .... KONAMI
Nina: Agent Chronicles .... LEMON
Preatorians .... EIDOS
Railroad Tycoon 3 .... POP TOP
Rainbow Six: Raven Shield .... RED STORM ENTERTAINMENT
Sims Online .... MAXIS
Star Wars: Galaxies .... LUCASARTS
Star Wars: Knights Old Rep. .... LUCASARTS
SWAT 4: Urban Justice .... SIERRA
Team Fortress 2 .... SIERRA
Tom Clancy's Splinter Cell .... UBISOFT
Tomb Raider: Angel of Darkness .... EIDOS
Total Annihilation 2 .... PHANTAGRAM
Tropico 2 .... TAKE 2
Unreal 2 .... INFOGRAMES
Quake IV .... ACTIVISION
Warlords 4: Heroes of Etheria .... UBISOFT
World of Warcraft .... VIVENDI

fuel | DREAMCATCHER



Fuel şimdiye kadar pek rastlamadığımız tarzda bir oyun. Aslında oyunun tarzı da yok. Karada, havada, denizde, kısacası her yerde yarışıyorsunuz (Camel Trophy gibi). Oyunda kar araçlarından jet-ski'ye kadar her aracı kullanabileceksiniz. Bunun yanında oyunda koşarak ve tırmanarak geçmeniz gereken yerler de olacak. Mesela duvarı tırmanarak geçeceksiniz ama hemen arkasından aracınıza atlayıp yarışa devam edeceksiniz. Yalnız, oyunda action'a çok fazla ağırlık verildiği için araçlarınız hasar almayacak. Ayrıca araçlarınızı aldığınız parçalarla kendiniz geliştirebileceksiniz. Fuel'de third person kamerasıyla first person kamerası arasında geçiş yapabiliyor. Fuel, 2002'nin sonunda hem PC hem de Xbox için geliyor.

voodooislands | SPIRIT

Bu yıl E3 fuarında (Dubek? Sinan?) gösterilecek olan Voodoo Islands; strateji, action ve adventure karışımı bir oyun. Voodoo Islands çok şirin bir adada geçiyor. Yapmanız gereken şeyse Caribbean Seas'ın efendisi olmak. Oyunda 20'den fazla single-player harita bulunuyor. Voodoo Islands'ın en ilginç özelliklerinden birisi, oyunun kendi içinde üç ayrı bölüme ayrılması. Bu bölümlerin ilkinde denizcilik yapacaksınız. İkincisinde yamyamlarla savaşacaksınız. Ve son olarak üçüncü bölümde birim yapıp geliştireceksiniz. Voodoo Islands'ın grafikleriyse oldukça kaliteli görünüyor. Kullanacağınız gemilerden, karakter modellemelerine kadar her şey çok detaylı olarak hazırlanıyor. Ayrıca gemilerde gerçekçi fizik ve hasar modellemeleri de kullanılacak. Spirit, Voodoo Islands'ın oynanabilir ilk versiyonunu E3 fuarına yetiştirmeye çalışıyor. Yetiştiremezlerse, E3 muhabirlerimiz Dubek Can ile Sinan Gil, Spirit'in standını Tazmanya Canavarını aratmayacak bir hızla yiyecekler.



1914thegreatwar



Fishtank (hangi oyunlarını oynasam grafikleri incelemekten oyun yarıda kalıyor) yeni bir oyun daha yapıyor: 1914: The Great War. Great War, Birinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir sıra tabanlı bir 3D strateji oyunu. Fishtank, kesinlikle bir 3D strateji oyununda yapılabilecek en iyi grafikleri yapmış. Oyundaki birimlerin gerçekten inanılmaz detaylı. Ayrıca savaş sırasında kar veya yağmur yağacak. Bu bir. İkincisi, oyun da en az grafikler kadar detaylı. Mesela bu birimler hasar alabilecek ve bu hasarları ordunuzdaki sağlık birimleriyle tamir edebileceksiniz. Oyunda tam 70 ayrı birim bulunacak. Ve bu birimler orjinal Great War'dakilerle aynı olacak. The Great War'da kullanılan kamera sistemiyse klasik 3D RTS'lerden farksız. İstediğiniz zaman zoom in veya zoom out yapıp kamerayı çevirebileceksiniz. Oyunda 15 ayrı level bulunacak ve campaign'leri bitirdiğiniz zaman bonus level'lar da açılacak. Sonra... Sonrası, bu yılın ikinci yarısında.

conflict: desert storm

PUMPKIN STUDIOS

Warzone 2100'ün yapımcılarından yeni bir taktik-savaş oyunu geliyor. Conflict: Desert Storm, Irak'ın Kuveyt'i işgal etmesiyle başlıyor. Oyun Spec Ops'a benzer bir kamerayla, yani third person kamerasıyla oynanıyor. Desert Storm oynadıkça zorlaşan bir yapıya sahip ve görevler de oldukça ilginç. Mesela en son ve en zor görevinizde Irak'ın başkanına, yani Saddam'a karşı savaşacaksınız (haliyle oyunda Saddam'ın gerçek ismi kullanılmıyor). Oyunda savaş araçlarını da kullanabileceksiniz. İsminden



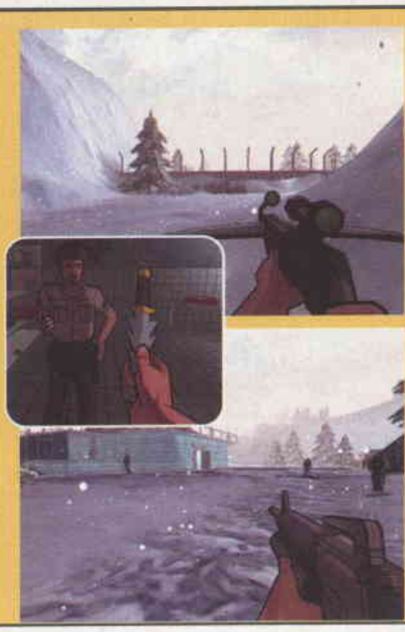
de anlayacağınız gibi Conflict'in neredeyse yarısından daha fazlası çölde geçiyor. Pumpkin Studios, Delta Force veya Operation Flashpoint tarzında bir oyun yapmaya çalıştıklarını belirtmekten çekinmiyor. Conflict: Desert Storm'da yalnız olmayacaksınız. Yanınızda sizinle birlikte savaşacak 4 takım arkadaşınız bulunacak ve takım arkadaşlarınızın Commandos'daki gibi farklı yetenekleri olacak. Mesela Bradly takım lideriniz ve silahlardan sorumlu. Foley ise sniper'ınız. Conflict: Desert Storm, Operation Flashpoint ve Delta Force'a çok iyi bir alternatif olacak gibi görünüyor.



XIII

UBISOFT MONTREAL

Son zamanlarda Kısa Kısa'da çok sık rastladığımız ve rastlamakla kalmayıp gıyabında çok iyi konuştuğumuz (yalan) Ubisoft, yeni bir FPS oyunu yapmak için çalışmalara başladı. XIII'de üç ayrı karakter bulunuyor. Yapmanız gerekense John F. Kennedy suikastinin sırrını çözmek. Oyunun hemen başında grubunuzdan olan Angel, sizi John F. Kennedy'nin katili olmakla suçluyor. İşin ilginci ise, sizin hafızanızı kaybetmiş olmanız. Oyun ismini de XIII adlı çizgi-romandan alıyor. Dolayısıyla karakterler de çizgi-roman tarzında çizilmiş. Bu da demek oluyor ki, oyundaki karakterler ve silahlar 2D. Bunun nedeni de çizgi-romanın havasını oyuna yansıtabilmek. Yine de ortamların hepsi 3D olarak tasarlanmış. XIII, saf bir shooter olmayacak. Suikasti kimin düzenlediğini çözebilmek için herkesle konuşup bilgi toplamanız ve fotoğraf gibi ipuçlarından yararlanmanız gerecek. XIII, 2003 yılının başlarında çıkıyor.



projectBG&E

UBISOFT

Rayman'in yaratıcısı Michel Ancel tam bir "yeni jenerasyon" oyuna imza atmak üzere. 24 Mayıs'ta E3 fuarında resmi olarak duyurulacak olan oyunun esas adı belli değil, şimdilik yukarıda okuduğunuz kod adı verilmiş. Ve oyun hakkında çok fazla bir detay da sızdırılmadı basına işin kötüsü. Sadece yapımcının ağzından şu bilgiler döküldü:

"Bu oyunu yeni jenerasyon kategorisine sokmamızın sebebi, sadece sizi hemen saran bir hikayeye sahip olması değil. Aynı zamanda size oyun dünyasını istediğiniz gibi keşfetme özgürlüğünü vermesi. İçinde dağlar, koca şehirler, sakin kasabalar olan farklı gezegenleri yaratabilmek için, sıfırdan yeni bir motor yazdık. Amacımız, oyuncuya oyunla bir bütün olma imkanı verirken, aynı zamanda bir dünyasını istediği gibi gezebilme özgürlüğü tanımak: Sınırları olmayan bir dünyayı"

Çok iddialı sözler. Bakalım, E3'te göreceğiz...





archangel

METROPOLIS SOFTWARE

Melek konulu iki oyun hatırlıyorum sadece: Geçen yıl verdiğimiz Requiem ve çok iyi olmasını bekleyip de birçoğumuzun beğenmediği Messiah. Şimdi bu listeye bir üçüncüsü ekleniyor: Archangel. Bir trafik kazasında öldükten sonra bedeninden ayrılan Michael Travinsky'yi yönettiğiniz oyun, hem fantastik hem de günümüz dünyasında geçen bir aksiyon-role playing oyunu olacak.

Aydınlığın Lord'u tarafından Karanlığın güçlerine karşı savaşma görevi verilen Michael, "ulan bu ne klişe bir konu" deyince art tarafına şimşeği yer ve akıllanır. Görevi alıp şimşeği de yiyince bambaşka bir insan (pardon, ruh) olan Michael, oyun içinde karşısına çıkan birçok tipin verdiği görevleri yerine getirmeye çalışacak. Tamamladığı görevlerden sonra giderek daha da güçlenip "melek güçleri" kazanmaya başlayacak. Senaryo açıldıkça da Michael'ın bir insan ruhundan, büyük güçleri olan bir meleğe dönüşmesini izleyeceğiz.

Oyun sırasında iki şekle gireceğiz: Hayalet ve savaşçı. Hayalet birçok zayıf düşmanlar büyü yoluyla savaşabilirken, savaş tek ve güçlü bir düşmanla savaşmak için uygun olacak. Nedir, ne değildir, 2003 ortasında göreceğiz.



hoverace | GSC GAMEWORLD

Yarış oyunlarında yarışmaktan daha çok pislik yapmasını seviyorsanız, HoveRace sadece sizin gibi oyun-bozanlar familyası için yapım aşamasında (kızmadım!). HoveRace fantastik bir yarış oyunu ve bu yarışta yapmanız gereken sadece etabı birinci tamamlamak değil. Bir yandan yarışırken diğer yandan silahlarınızla rakiplerinizi yarış dışı bırakmaya çalışacaksınız. Oyunda 10 farklı silah bulunacak. Bu silahların beşi primary, diğer beşi de secondary grubu altında olacak. Primary silahlarınız hafif, ama çok mermili; secondary silahlarınızsa ağır ama az mermili olacak. Oyun aralarında aracınızı kazandığınız paralarla, hovercraft gibi araçlarla geliştirebileceksiniz. HoveRace'de seçebileceğiniz 15 araç bulunacak. Bu araçlar arasında polis arabası ve hafif araçlar da bulunuyor. Haliyle her aracın farklı bir sürüş özelliği olacak. HoveRace'de 4'ü bonus olan 16 ayrı level'da yarışacaksınız. Level'ler oldukça geniş olacak. HoveRace, her an Haziran ayında piyasada olabilir (anlatım bozukluğu).



SAYIMZAMANI

E3'TE BU YIL

Gösterilen oyunların...

- % 28.4'ü Aksiyon
- % 16.7'si Spor ve Yarış
- % 12.1'i Adventure
- % 10.9'u Çocuk ve aile
- % 8.3'ü RPG
- % 7.3'ü Strateji
- % 6'sı Eğitim
- % 3.2'si Simulasyon

...oyunlarıydı

deltaforce:taskforcedagger | NOVALOGIC

Son zamanlarda Tom Clancy's Ghost Recon ve Counter Strike gibi oyunların çıkmasıyla sessiz kalan Delta Force, Task Force Dagger'la Haziran ayı sularında patlayabilir. Task Force Dagger, Delta Force: Land Warrior'un mission pack'i olmasına rağmen Land Warrior CD'si olmadan da oynanabilecek. Task Force Dagger, Afganistan'daki savaş sırasında geçiyor (gerçek değil, yani savaş) ve oyunda 25 yeni görev bulunuyor. Bunun yanı sıra oyunu farklı donanımlara sahip olan 10 ayrı askerden birini seçerek oynayabileceksiniz. Task Force Dagger'da, Kalashnikov AKS-74U, Colt M4 Carbine w/M203 GL, Colt M4A1 SOPMOD, Colt M16A2 w/M203 GL, H&K PSG-1, Suppressed Sniper, Diemaco C8A1 Carbine, AW Sniper ve H&K MP5N Submachinegun gibi gerçekleriyle birebir olarak aynı olan 30 ayrı silahı kullanabileceksiniz. Oyun Afganistan'ın, Kandahar, Mazar-I-Sharif ve Tora Bora adlı üç ayrı bölgesinde geçecek. Bu bölgelerin tamamı gerçekleriyle birebir olarak aynı yapılmış. Novalogic, Task Force Dagger'ın diğer Delta Force oyunları tadında olacağını ve oyunun %75 action, %25 de strateji içerdiğini belirtiyor. Delta Force'un yeni versiyonunda sessizlik çok önemli olacak. Bunun yanında oyunu sadece bir yoldan değil, farklı farklı yollardan bitirebileceksiniz. Ayrıca oyunda geliştirilmiş bir yapay zeka da kullanılıyor. Grafiklerse Land Warrior'dan pek farklı değil, ama karakter modellemeleri ve ortamların detayı artırılıyor. Novalogic, oyunda sis kullanılmayacağını ve oyuncuların kilometrelerce uzaklıktaki bir düşmanı çok rahat görebileceklerini belirtiyor. Delta Force: Task Force Dagger, bu ay içinde piyasada olacak.

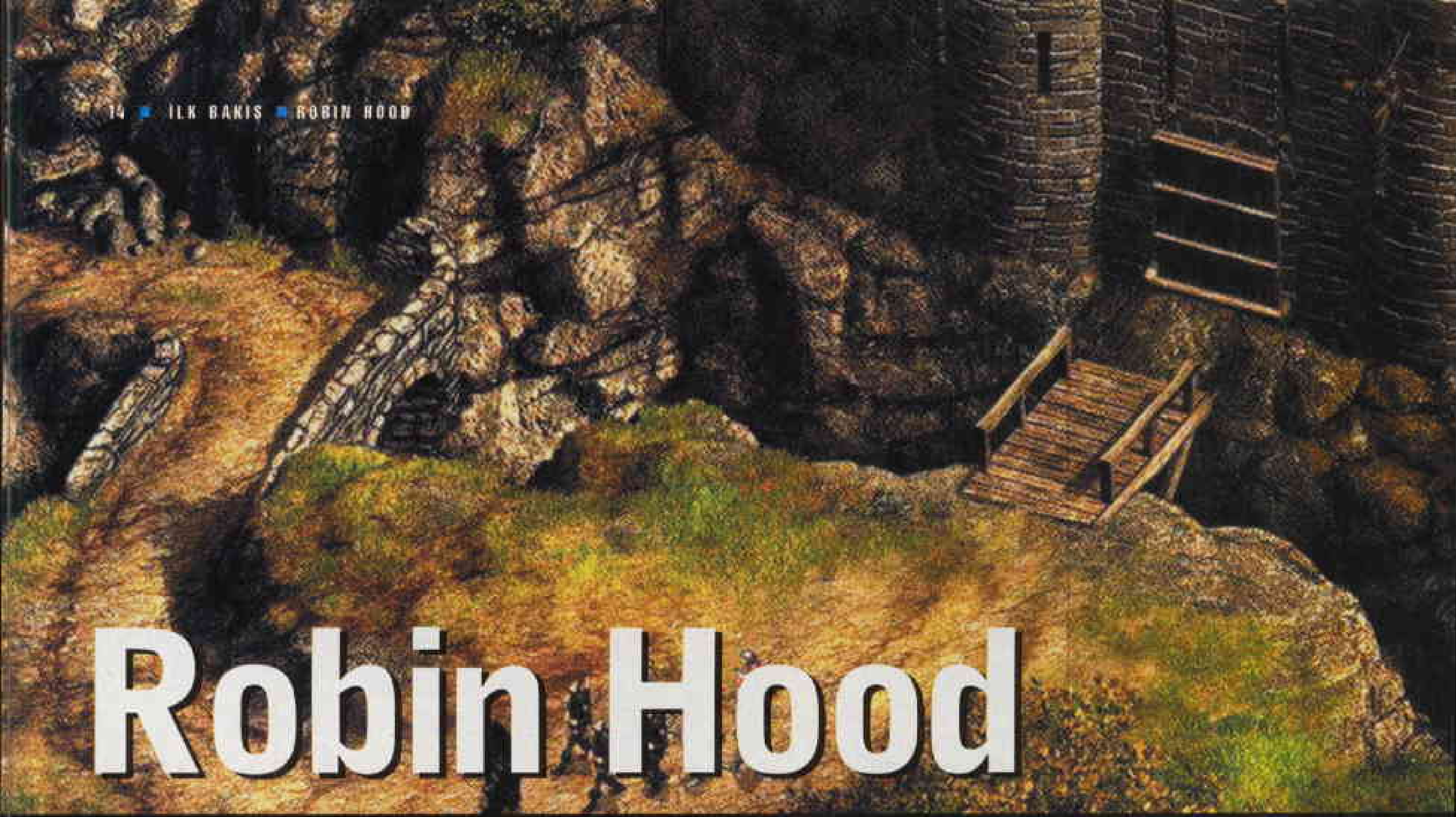




nefandus | BLACK ELEMENT SOFTWARE

Hem action, hem adventure, hemi de korku oyunu? İşte buna içilir (genellikle bir bardak soğuk su). Bu kadar çok türü karıştırmaya çalışan oyunlar fena halde fos çıkar, özellikle de adı sanı duyulmamış bir firma tarafından yapılıyorsa. Ama bu "adı sanı duyulmamış firma", Operation Flashpoint'in yapımcısı Bohemia'nın yan kolu ise, o zaman bu oyun bu kuralı yıkar.
Yusufçuk bir atmosfere sahip olan oyun, karanlık olayların döndüğü bir Avrupa kasabasında geçiyor. Ciddi anlamda karanlık olaylar. Sizi bilmek istemeyeceğiniz kadar korkunç gerçeklerle yüzleştirecek, insanoğlu daha dünyaya ayak basmadan önce bile burada olan bir gücün sırrını çözmek zorunda bırakacak olan olaylar. Yarı insan, yarı şeytan olan kahramanımız (birisi Dante mi dedi?) yetmişten fazla bölüm boyunca gerçek dünyadan, "dünyadaki gerçek dışı dünya"ya geçiş yapacak.
İlk ekran görüntülerinden görünen grafikler hoş, ama henüz bizi korkutabilecek bir şey göremedik. Nefandus, 2003'ün başında hazır ve de nazır olacak.





Robin Hood

Efsanevi kahraman ve taytlı adamları hedefi tam onikiden vuracak...

Ona bayıldık, hatta günlerce başından kalkmadık. Vahşi Batı'da at koşturmanın ve silah çekmenin tadına vardık. Desperados gerçekten de son yıllarda gördüğüm en iyi strateji oyunuydu. Sıkı bir western filmini aratmayacak kadar sürükleyici hikayesi ve inanılmaz grafikleriyle arşivimin nadide parçalarından biri oldu. Desperados'un yapımcısı Spellbound, şu günlerde bir hayli iddialı olduğu yeni bir oyun üstünde çalışıyor; ekip Vahşi Batı'yı bir kenara bırakıp, Orta Çağ Britanya'sına el atmış ve Sherwood Ormanının derinliklerinde hırsızlar prensi Robin Hood'a rastlamış.

Efsane mi değil mi bilinmez

Robin Hood gerek hikayesi, gerekse de karakterleriyle bir strateji oyununa uyarlanmak için biçilmiş kaftan. Bildiğimiz kadarıyla Robin Hood efsanevi bir halk kahramanı ama yaşadığına inananların sayısı küçümsenecek kadar değil. Efsaneyi az çok hepiniz biliyorsunuzdur. En azından hakkında çevrilen birkaç filmi görmüşsünüzdür. Robin Hood soylu bir isyankar; dönemin diktatör yönetimine başkaldıran, zenginden çalıp, fakire veren cesur bir hırsız. Bir de unutmadan, attığını vuran usta bir okçu. Oyunun senaryosu belli bir yapıt üzerine değil; karma olacakmış. Spellbound Robin Hood hakkında geniş çaplı bir araştırma yaparak birçok kaynaktan faydalanmış ve özellikle Orta Çağ mimarisiyle kıyafetleri üzerinde durmuş. Oyun, doğrusal olmayan bir kurguya sahip ve bu kurgu da farklı görevlerden oluşmakta (yani Desperados gibi bir görevi bitirip ötekine geçmek zorunda değiliz). Görevlerin yerleştirildiği bir haritadan seçim yapabilecek ve hikayeyle ilgili veya ilgisiz görevler seçebileceğiz. Esas amacımız, savaşta esir düşmüş Aslan Yürekli Richard'ın fidyesini ödeyebilecek kadar altın çalmak (eminim bu kadar basit değildir çünkü böyle bir amaç uğruna saatlerimi ekran başında geçirmek istemem açıkçası) ve onun yokluğunda başa geçmek isteyenlere dersini vermek.



Robin ve arkadaşları çitin arkasındaki dört askeri nasıl saf dışı bırakacaklarını tartışırken...

Yeni bir teknik sayesinde karakterler Desperados'a göre yaklaşık %25 daha büyük ve animasyonlar iki kat daha fazla.

Tayt giymek pişik yapar mı?

Oyunda 40'ı aşkın birbirinden farklı görev olacak. York Katedraline gizlice girip davanıza yandaş bulmak, Derby zindanlarından Keşiş Tuck'ı kurtarmak, Nottingham Kalesini ele geçirmek ve Sherwood Ormanında silah taşıyan bir konvoya pusu kurmak kulağımıza çalınanlardan sadece birkaçı. Görevleri ister büyük bir gizlilik içinde tamamlayın, isterseniz de kıyameti koparın; hangisi size uyarsa. Yalnız her iki durumda da stratejinizi iyi kurmalısınız. Robin Hood, Orta Çağın karanlık dönemini yansıtan ve efsanenin kendisine uygun mekanlarda geçiyor. Sherwood Ormanı, York Şehri, Nottingham Kalesi ve Derby Zindanları bunlardan birkaçı. Gündüz geldiğiniz bir yeri gece görmeniz de mümkün olacak.

Efsanenin tüm önemli karakterleri oyunda mevcut (Küçük John gibi); bu beş ana karakterin yanı sıra dört yan karakter de olacakmış. Tabii Nottingham Şerifi gibi önemli kötüleri de unutmamak gerek. Her karakterin farklı silahları ve yetenekleri var. Sopa, kılıç, tokmak, ağ ve ok-yay gibi birçok dönem silahı elinizden geçecek ve bazen





Desperados'tan farklı olarak, yanınıza vasıfsız (yani kahraman olmayan) adamlar da alabiliyorsunuz





bir elmayı bile bir silaha dönüştürmek zorunda kalabileceksiniz. Kaba kuvvete başvurmak istemediğiniz zaman karakterlerinizin özel yeteneklerini ve eşyalarını kullanabileceksiniz. Yeri gelecek, ormanın avantajlarından yararlanarak, düşmanlarınıza tuzaklar kurabileceksiniz. Zaten oyunun temel bakışını oyuncu belirliyor; gizlilik mi, yoksa aksiyon mu tamamen oyuncuya kalmış.

Tek fark ok-yay değil...

Peki Robin Hood'un Desperados'dan tek farkı konsepti mi? Hayır, kesinlikle değil. Oynanabilirlik genel anlamda aynı ve yine rengarenk izometrik grafikler bizi bekliyor ama bu olmazsa olmaz benzerlikler dışında iki oyunun birçok yönden birbirinden farklı olduğunu söyleyebiliriz. Öncelikle Robin Hood, Desperados'un motorunu almış ve bir hayli geliştirmiş. Yeni bir sıkıştırma tekniği sayesinde karakterler yaklaşık %25 daha büyük (yani daha detaylı) ve animasyonlar iki kat daha fazla. Genel oynanabilirlik dışında yepyeni bir dövüş sistemi var. Ateşli silahların daha o dönemde icat olmaması ve yakın dövüşün ağırlıklı olmasından dolayı böyle bir sisteme ihtiyaç duyulmuş. Düşmanla birebir dövüşürken birtakım semboller vasıtasıyla, ne tür bir saldırı hamlesini yapacağınızı belirleyebileceksiniz. Tabii bunu yapay zekaya bırakmanız da mümkün olacak; o zaman da işin içine cesaret ve dayanıklılık gibi bazı karakteristik değerleriniz girecek (biraz RPG'nin kimseye zararı olmaz). Yine de kim kılıcı eline alıp, meşalelerle aydınlatılmış bir zindanda bizzat dövüşmek istemez ki?

Tayt giymek delikanlılığı bozar mı?

Desperados'un hit özelliklerinden 'quickaction' Robin Hood için de geçerli. Hani şu bir karaktere bir hareket atayıp, sonra da tek tuşa basarak uygulattığımız olay. İşte bu sefer karakterlere maksimum üç hareket ezberletebiliyoruz (harika!). Yapay zekaysa neredeyse baştan yazılmış. Düşmanlar hazır scriptlere göre tepki göstermekten çok sizin yaklaşımınızın, birçok olasılıkla çarpımına göre hareket ediyorlarmış. Örneğin bulaştığınız bir asker, yanlış bir adımınızda destek isteyerek veya komutanına haber vererek (ki komutanlar acayip zorluymuş) planlarınızı bir anda altüst edebilir. Ayrıca askerler komutanlarından aldıkları emirlere göre farklı defans formasyonlarına geçebiliyormuş. Kısacası ayağınızı denk alın ve adamları hiç hafife almayın. Bir de 'muska' olayı var. Bir tür joker gibi bir şey olacakmış. Örneğin Robin Hood bayılmak veya ölmek üzere olduğu anlarda bir şansı daha olacakmış (bir batıl inançlarımız eksikti).

Tasarımcıların bizzat Strasbourg kentinden ilham alarak modellediği şu Orta Çağ manzaralarına bakınca ve yazdıklarımı okuyunca, Commandos'a yeni ve dişli bir rakibin daha geldiğini düşünebilirsiniz; haklısınız da. Robin Hood, vaat ettiği yenilikler ve bizzat konseptiyle benim şimdiden iştahımı kabarttı. Maalesef çıkmasına daha çok var, yaa sabır!

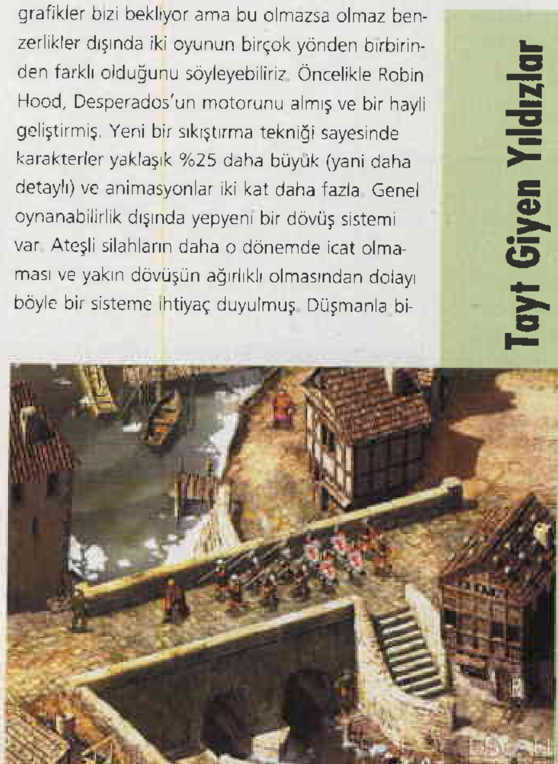
Güven Çatak | guven@level.com.tr

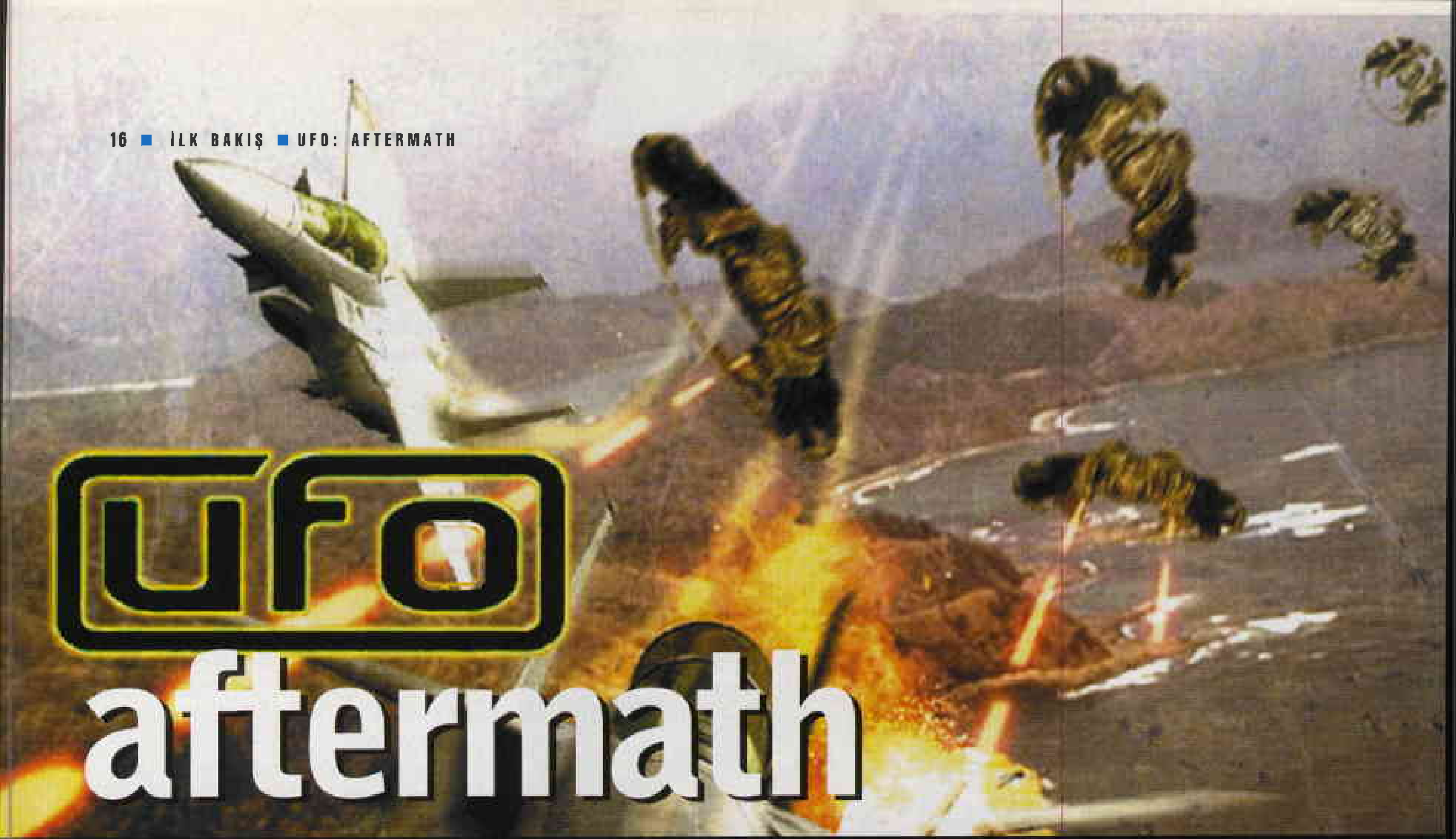
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	06. 2003
Tür • Strateji	
Yapım • Spellbound	
Dağıtım • Wanadoo Edition	
Bize Göre • Orta Çağda geçen bir Desperados'un fikri bile çok güzel. Eminim Robin Hood getireceği yeniliklerle tamamen farklı bir oyun olacak!	

Tayt Giyen Yıldızlar

Robin Hood efsanesi 1900'lü yılların başından itibaren sinemanın ve televizyonun favori malzemelerinden oldu. Filmler çekildi, diziler yapıldı ve bu halk kahramanı zenginden çalıp fakire vermeye devam etti. Tek derdi Normandiya zulmüne engel olmaktı bu Saksonlu soylu gencin. Yoksa o hiçbir zaman bir lider olmadı, sadece hakkı olanı istedi. Ama şartlar onu önce tayt giymeye, sonra hırsızlar prensi tahtına oturmaya ve en sonunda da bir Hollywood yıldızı olmaya zorladı (bir de şu çaldığı altınların hepsini dağıtmak yerine, bir kısmını pişikleri için pudra almaya ayırsaydı keşke). Kimler geçmedi ki beyaz perdeden? Bilinen en yaşlı ve en ünlü Robin Hood, kılıç-kalkan filmlerinin unutulmaz oyuncusu Errol Flynn olsa gerek. The Adventures of Robin Hood (1938) onsuz bugünlere gelemezdi herhalde; dönemin en popüler birkaç dizisinden biriydi ve tabii ki siyah-beyazdı. Uzun bir aradan sonra Kevin Costner'lı The Prince of Thieves (1991) sinemalara geldi ve biz de Robin Hood'un okla oku vurmasını ağzımız açık seyrettik. Gerçekten sürükleyici bir macera filmiydi. Bir de filmin Bryan Adams soslu 'Everything I do, I do it for U' şarkısı vardı ki o konuya hiç girmiyorum (haftalarca böyle bir parça nasıl liste başı olur aklım almıyor). Ve son olarak Mel Brooks'un efsaneyi 'ti'ye alan, absürd komedisi, Men in Tights (1993) ile Robin Hood perdeyi kapadı, tabii şimdilik...







UFO Aftermath

Sectoid inadı ne pismiş ama!

Bir zaman evvel yine bu sayfalarda Dreamland Chronicles: Freedom Ridge diye bir oyunun haberini vermiştik. Sıra tabanlı strateji türünde olması planlanan bu oyunu yapanlar, artık bir efsane haline gelmiş olan X-COM serilerini ortaya çıkaran adamlardı. Ve Freedom Ridge farklı bir isimle de olsa, ilk X-COM oyununa bir devam niteliğinde olacaktı. Ama 2001 sonunda beklenmedik bir haber geldi, proje rafa kaldırılmıştı. Doğrusu beklenen bir yapımdı ve iptal edilmesi hayli üzücü oldu, çünkü sıra tabanlı strateji türüne tamamen yeni bir soluk katabilecek fikirlerle doluydu.

Ancak kısa süre önce projenin el değiştirdiği, hayli yeni bir firma olan Altar Interactive tarafından devralındığı haberi geldi. Altar programcıları diğer firmanın ortaya koyduğu tüm eskizleri ve program kodlarını devralmış, üzerinde çalışmaya başlamıştı. Tabii oyunun adı da değiştirildi ve UFO: Aftermath olarak belirlendi. Yani sizin anlayacağınız X-COM oyunlarında başınıza bela olan küçük, gri Sectoid amcalar geri dönüyor. Ne ölmek bilmez yaratıklarmış ama!

Aftermath'ın grafik motoru, yarım kalan Dreamland'ın gelişmiş bir versiyonu







Bitmap değil...

Altar Interactive programcılarının projeyi devraldıklarında ilk karşılaştıkları sorun elde olan tüm malzemenin çok küçük bir kısmının işe yaradığını görmek olmuş. Herşeyden önce oyunda kullanılması düşünülen NetImmerse grafik motorunun lisansı geçmiş, ayrıca program kodlarının büyük bir kısmı işe yaramaz haldeymiş. İşe yarar tek kısmın ana tasarım konsepti olduğunu anladıklarında grafik ve ses motorları başta olmak üzere herşeyi yeniden kodlamaya koyulmuşlar. Aftermath tamamen 3D grafiklere ve deforme olabilen oyun alanına sahip olması planlanan bir yapım, yani hayli detaylı bir yapım olacak. Ancak bunun bedeli yüksek sistem ihtiyacı istemesi, oyunu çalıştırabilmek için en azından ilk nesil GeForce grafik kartlarından biri gerekecek. Tabii bu durum kısıtlı bir süre içinde oyunu bitirmeye çalışan programcılar için de sorunlar yaratıyor, ancak söylediklerine göre çalışmalar hızla ve istenen yönde gelişiyormuş.

İstila!

Şimdi gelelim oyunun konusuna, Aftermath diğer X-COM oyunlarının aksine oyuncuyu hayli ümitsiz bir durumda bırakacak bir senaryoya sahip. Siz oyuna başladığınızda dünya tamamen işgal edilmiş, insanlardan geriye pek fazla birşey kalmamış olacak. Peki nasıl? Birgün atmosfere bir seri asteroid giriyor ve daha insanlar ne olduğunu anlamadan bunların taşıdığı son derece öldürücü bir biyolojik silah heryeri kaplıyor. Bu virüs sadece insan değil, gezegendeki hayvan ve bitki yaşamını da sona erdirecek kadar güçlü. Virüsün öldürücü etkisine dayanabilen canlılardan büyük bir kısmı ise mutasyona uğrayıp tuhaf ve saldırgan yaratıklar haline dönüşüyorlar. Hemen ardından da çeşitli ırklardan oluşan bir uzaylı istila gücü gelip sağ

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ **12. 2002**

Tür • Strateji

Yapım • Altar Interactive

Dağıtım • Virgin Interactive

Bize Göre • Aftermath tanınmamış bir firmanın çıkış oyunu olabilir. Ancak zamanında ve sorunsuz çıkıp çıkmayacağını bekleyip görmek gerekiyor.









kalanları temizlemeye başlıyor.

İşte siz bu ortamda geri kalan bir avuç adamı toplayıp insan soyunu yokoluştan kurtarabilecek bir çıkış yolu aramaya koyuluyorsunuz. Ancak gezegenin zaten kısa bir sürede feci şekilde dağıtılmış olması sizi oldukça zora sokacak. Herşeyden önce emrinizdeki adam sayısı son derece kısıtlı olacak, belki 20 ya da 30 kişiyi zor toplayacaksınız. Bunun yanı sıra önceki oyunlarda olduğu gibi dışarıdan silah, para ve insan desteğinin gelmesi mümkün olmayacak. Elinizdeki silahlar ve adamlar son derece kısıtlı, uzaylılara karşı da hayli yetersiz olacak. Yeni kaynaklar toplayabilmek için baskınlar ve arama operasyonları düzenlemeniz, ayrıca uzaylılardan kalan her çöp tanesini bile değerlendirmeniz gerekecek. Üstelik tüm kısıtlı kaynaklarınızla çarpışmanız gereken sadece uzaylılar da değil, gezegendeki canlıların virüs yüzünden son derece tuhaf mutasyonlara uğradığını söylemiş miydim?

TAM YIKIM







Aftermath'deki her bina, her nesne gönlünüze göre havaya uçurulup patlatılabilecek. Burada gözlerim bir evin üst katının minik bir C4 kalıbıyla ne hale geldiğini adım adım görebiliyorsunuz.

Alpha Base

X-COM oyunları her zaman biri taktik, diğeri de stratejik olan iki farklı bölümden oluşmuştur, gelenek bu defa da bozulmayacak. Savaş alanında bir takım askerle takım bazında taktik strateji uygularken, diğer yandan dünya haritasında üslerinizi kurmaya ve kaynaklarınızı değerlendirmeye çalışacaksınız. Üs kurmak, bunları ayakta tutmak ve sık sık uzaylı saldırısına karşı savunmak her X-COM oyununun ayrılmaz bir parçası olagelmiştir. Aftermath bu geleneği pek fazla değiştirmeyecek, ancak bu defa üslerinizi farklı konular üzerine yoğunlaştırmanız gerekecek. Mesela bazı üsleri bilimsel araştırmalara ve uzaylılardan elde edilen teknolojilerin anlaşılmasına ayırmak durumunda olacaksınız. Bu araştırma işi tüm X-COM oyunlarında olduğu gibi anahtar bir rol oynuyor. Her ne kadar oyunda çok sayıda silah ve donanıma sahip olsanız da, kısa sürede bunlarla fazla ileri gidemeyeceğinizi anlayacaksınız, o yüzden yaratıkların daha ileri olan donanımlarını ele geçirmek ve kullanmak zorundasınız.

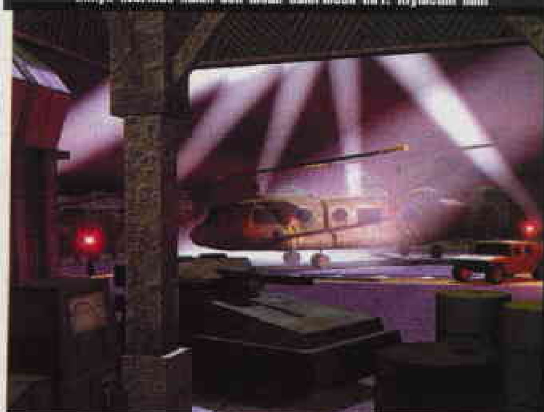
Tabii bir de işin taktik kısmı var, donattığınız adamlarla araziye çıkıp yaratıklara yanlış türe bulaştıklarını göstermelisiniz. Ancak eğer programcılar diledikleri kadar iyi bir yapay zeka yaratabilirlerse bunu yapmak hayli zor olabilir. Taktik savaş kısmının sıra tabanlı olması planlanıyor, ancak Altar tasarımcıları younun temposunu yüksek tutmak için oynanış kurallarını bir miktar değiştirmişler. Normalde adamlarınız haritada dolaşırken zaman akıyor ve eğer isterseniz zamanı durdurup hepsine ayrı emirler verebiliyorsunuz. Ancak düşmanla temas sağlandığında oyun duruyor ve herşey sıra tabanlı olarak yapılmaya başlanıyor.

Taktik savaş ekranında görülen hemen herşey deforme edilebilir olacak, yani ardına saklanacağınız şeyleri dikkatle seçmeniz gerekecek. Henüz savaş alanına sürebileceğiniz takımın büyüklüğüne tam olarak karar verilmemiş, ancak sayı 5 ila 7 kişi arasında değişebilecek. Adamlarınız çatışma esnasında çeşitli hareketler ve duruşlar uygulayabilecekler. Ancak bunları sakın Starcraft oynarken harcadığınız Marine sürüleri ile karıştırmayın. Her asker savaş ve eğitimle tecrübe kazanacak, günler geçtikçe belirli konularda uzmanlaşacaklar. Çoğu zaman bir adam kaybetmek bile sizin için çok kötü sonuçlar doğurabilecek. Ama zaten işi stresli ve daha da lezzetli kılan da bu, komutanız altındaki her adamı tanıyacak ve sağ kalmaları için özen göstereceksiniz.

Aftermath projesi 2002 yılı başlarında Altar yapımcılarına devredildi ve henüz oyun bitmekten hayli uzak gibi görünüyor. Bunun sonucunda oyunda çok köklü değişiklikler olabilir, ancak ana temanın sabit kalacağına kesin gözüyle bakılabilir. Altar bu oyunu 2002 sonunda piyasaya sürmeyi planlıyor, tabii bu kadar kısa bir sürede bu kadar kallavi bir projenin altından kalkabilirler mi, oyunu bitmiş biçimde piyasaya sunabilirler mi, orası bilinmez. Ancak eğer başarabilirlerse bu onlar için hayli büyük bir atılım olabilir. Yıl sonunu bekleyip göreceğiz. Ancak doğrusu ya, Sectoid gebertmeyeli hayli zaman olmuştu, umarım oyun bir defa daha rafa kalkmaz.

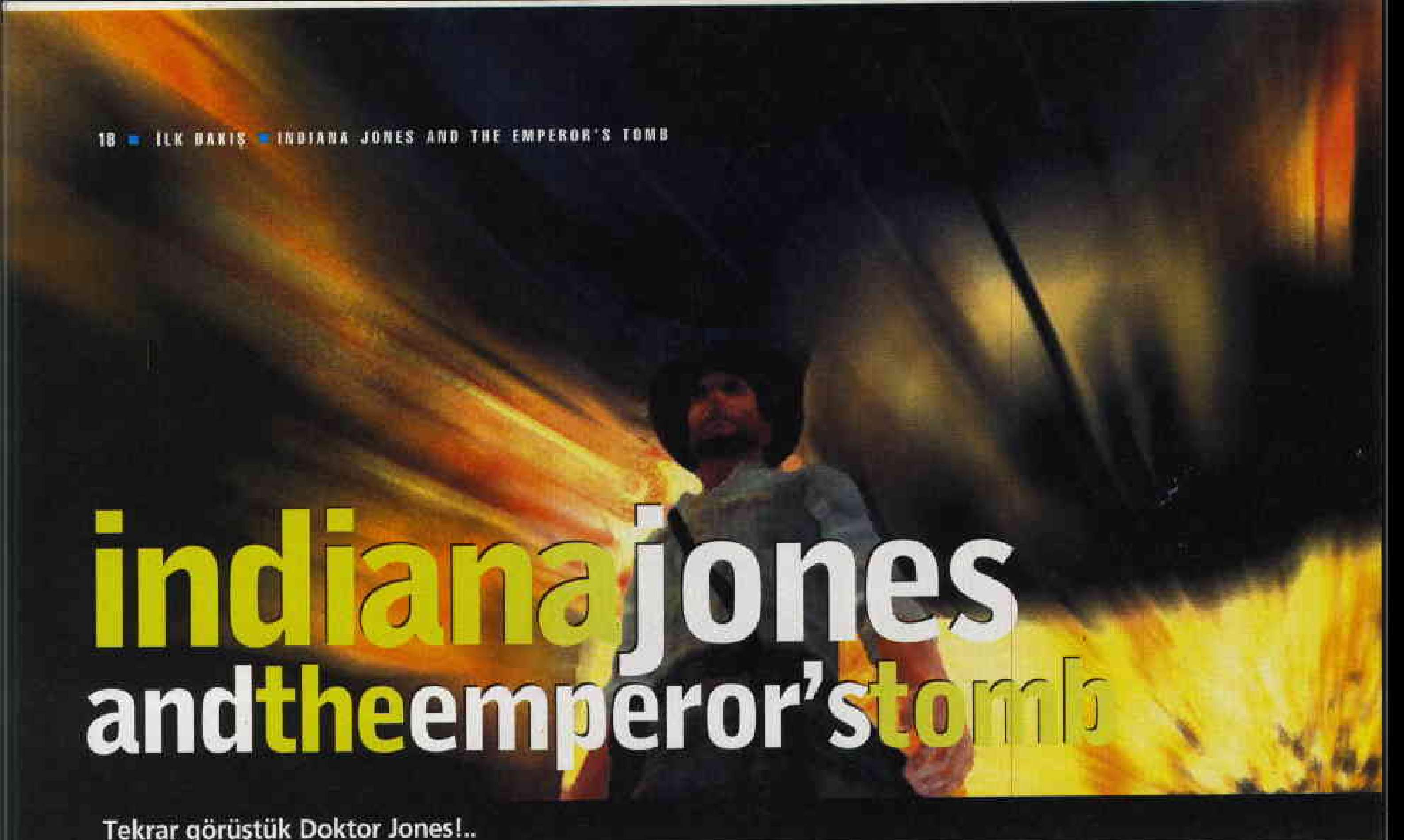
M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Dünya üzerinde kalan son insan üslerinden biri. Kıymetini bilin



İşte eski dostumuz UFO'nun tanıdık strateji ekranı





indianajones andtheemperor'stomb

Tekrar görüştük Doktor Jones!..

Çocuklarla iletişim kurmanın türlü yollarından bihaber bazı "büyükler" tarafından icad edilmiş sorular vardır ya. Sanki her çocuk doğarken bu soruları yanıtlamak zorunda olduğuna dair kontrat imzalamıştır. Örneğin "Anneni mi daha çok seviyorsun, yoksa babanı mı ?" gelmiş geçmiş en bunaltıcı, en tacizkar sorular arasında ilk sıralarda yer alır. "Büyüyünce ne olacaksın bakayım?" o kadar zevzekçe değildir belki, ama benim hayatımda özel bir yer tutar. Neden diyecek olursanız, ilkokul sıralarında arkeolog olmayı kafamdan geçirdiğim, ama ne yazık ki dilimin "arkeolog" kelimesine dönmediği çok ıstıraplı bir dönem yaşadım. Öyle ki, bu malum soruyla her karşılaşmamda "arkolk, arkoolok" diye bir şeyler gevelerdim, daha da acısı, karşımdaki benim ne söylemek istediğimi anlayamayıp "Efendim?" dediğinde tüm bu işkence baştan başlardı.

Bu trajikomik dönemi yaşarken, ilk kez çizgi roman kahramanı olarak tanıdığım, daha sonra bir pazar günü televizyonda "Kutsal hazine Avcıları"nda karşıma çıkan Indiana Jones, "Arkeolog olacaksan böyle olacaksın!" dedirtmişti bana. Aradan geçen yıllarda iki adet film ve bir çok oyunda daha karşımıza çıktı Dr. Jones. Üçüncü filmden uyarlanan "The Last Crusade", ardından "Fate of Atlantis" ve "The Infernal Machine". Tabii bunlar yalnızca Lucasarts etiketiyle tanıdığımız Indiana Jones oyunları. "Indiana Jones" adlı desktop adventure ve bir text adventure olan (evet, bir zamanlar öyle kavramlar da vardı...) "Revenge of the Ancients" artık pek azları tarafından hatırlanır herhalde.



kamçı...

Son oyunun üzerinden iki yıl geçtikten sonra Lucasarts tarafından "Indiana Jones and the Emperor's Tomb"un resmi duyurusu yapıldı. "Emperor's Tomb"da olaylar 1935 yılında, yani ilk Indiana Jones filmi olan "Raiders of the Lost Ark-Kutsal Hazine Avcıları"ndan çok kısa bir süre önce cereyan ediyor. Hemen her Indy macerasında olduğu gibi konu yine güçlü bir "artifact"ı ele geçirmek isteyen edepsiz adamlarla onların ücretsiz adab-ı muaşeret öğretmenleri Dr. Jones etrafında gelişiyor.

Ejder Üçlüsü adı verilen güçlü bir Çin yeraltı örgütü ile Alman paralı askeri Albrecht Von Beck'in "Ejder'in Kalbi"ni bulmak üzere yaptıkları anlaşmayla perde açılıyor. Ejder'in Kalbi, Çin'in ilk imparatorunun mezarında yaklaşık 2000 yıldır onunla birlikte dinlenen siyah bir incinin adı. Her kim onu ele geçirirse insanların zihinlerine hükmedeceğine inanılıyor. Asyalı iş adamı Mareşal K'ai'nin isteği üzerine Indiana Jones, Ejderin Kalbi'ni bulmak ve güvencede olması için Çin hükümetine teslim etmek üzere (Böyle güçlü bir nesne, hangi hükümetin elinde güvencede olabilir, onu da ayrıca düşünmek lazım!) harekete geçiyor. Sağolsun,K'ai'nin çekici asistanı Mei Ling de bu macerasında Indy'yi yalnız bırakmıyor.

Indy'nin yolculuğu, yalnızca uzak doğuyla sınırlı kalmıyor. Ejderin Kalbi'nin içinde saklı olduğu mezara girebilmek için önce ""Ejder Mührü" adı verilen anahtarın parçalarını toplaması gerekli. Bunun için de Hong Kong sokaklarından, Seylan'a, Prag'daki 15. yüzyıl kalelerine varan bir koşuşturmacanın içine girmesi gerekiyor. Hatta Indy'nin uğrak yerlerinden birinin İstanbul'daki bir su altı sarayı olduğu kulağımıza geldi (Muhtemelen Yerebatan Sarnıcı'nı tasarlayıp "saray" diye millete yutturacaklar ama hadi neyse!).

ve şapka...

On bölümden oluşan oyunda, "Infernal Machine"da bulmacalara verilen ağırlığın, bu kez yerini daha fazla aksiyona bıraktığını görebilirsiniz. Özellikle oyunun dövüş sistemi tamamen elden



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	10. 2002

Tür • Action-Adventure

Yapım • Collective Inc.

Dağıtım • Lucasarts

Bize Göre • **Yeni motoru, geliştirilmiş dövüş sistemi ve bulmacalarıyla sevdiğimiz klasik Indiana Jones filmlerini andıracak bir oyun bekliyoruz, çünkü kimsenin, başrolünde Indy'nin oynadığı bir Tomb Raider kopyasına tahammülü olmayacaktır!..**





geçirilerek, Indy'nin kamçısı ve tabancasının yanısıra düşmanlarına yumruk yumruğa girişebilmesi sağlanıyor. Hatta dövüşürken çevredeki nesneleri kullanabiliyor, örneğin bir sandalyeyi ya da masanın ayağını kavrayıp rakibinizin kafasına gözüne savurabiliyorsunuz (Sert vurmayın, acır). Yapımcı firma olan Collective Inc., aynı motoru ve dövüş sistemini X-Box için hazırladığı "Buffy, the Vampire Slayer" için de kullanıyor. arkasına inmesi... Pardon, biraz kaptırdık galiba ama anlatmak istediğim, tüm bu sahnelerin "olması gerektiği gibi" oyuna yansıtılmasıydı. Emperor's Tomb'da da amaçlanan, sinematik atmosferin oyunda kendini bütünüyle hissettirmesi olacak. Önceki oyunda olduğu gibi sıçrayarak ulaşamadığınız yerlerde kamçınızı kullanmanız, Hong Kong'un geleneksel çek-çek arabalarıyla sıkı bir takip ya da hareketli gondollar üzerinde

Dövüşürken çevredeki nesneleri kullanbiliyor, örneğin bir sandalyeyi ya da masanın ayağını kavrayıp rakibinizin kafasına gözüne vurabiliyorsunuz

Bu yeniliklerin temelinde oyunu daha gerçekçi kılma, tipik bir Indy filmine daha çok benzetme düşüncesinin yattığını söyleyebiliriz. Zaten Lucasarts'ın yeni politikasının "oyuncuya mümkün olduğu kadar film izliyormuş havası vermek" olduğunu sanıyorum. Bunun son örneğini Jedi Knight: Outcast ile gördük zaten. Dergide Sinan'ı, bir saatten uzun süre JK: Outcast oynarken seyrettim ve hala izlediğim sahnelerin bir oyundan çok bir Yıldız Savaşları filmini andırdığını düşünüyorum. Kyle Katarn'ın beş Stormtrooper dolu bir odaya girişi, üçünü "force push" ile itip, birini üzerine fırlattığı ışın kılıcı ile yere yıkması, ardından kılıcı geri çağırıp duvara sıçraması, duvardan sekip takla atarak beşincinin dövüş sahneleri size bu havayı yaşatacak bölümlerden yalnızca bir kaçı.

Hem PC, hem Playstation 2, hem de X-Box için geliştirilen oyunun çıkış tarihi 2002 sonbaharı olacak gibi gözüküyor. O zamana kadar kırk kez "Dıı dırıt dıııt, dıı dı dı, dıı dırıt dıııt, dı dı dı dıt" diye mırıldanırsak daha erken çıkar mı acaba ?.

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Not : Ben arkeolog olmadım.
Nnot: Yazıyı yazarken televizyonda Mersin'deki arkeolojik/antropolojik kazılarla ilgili çok eğlenceli bir program vardı.



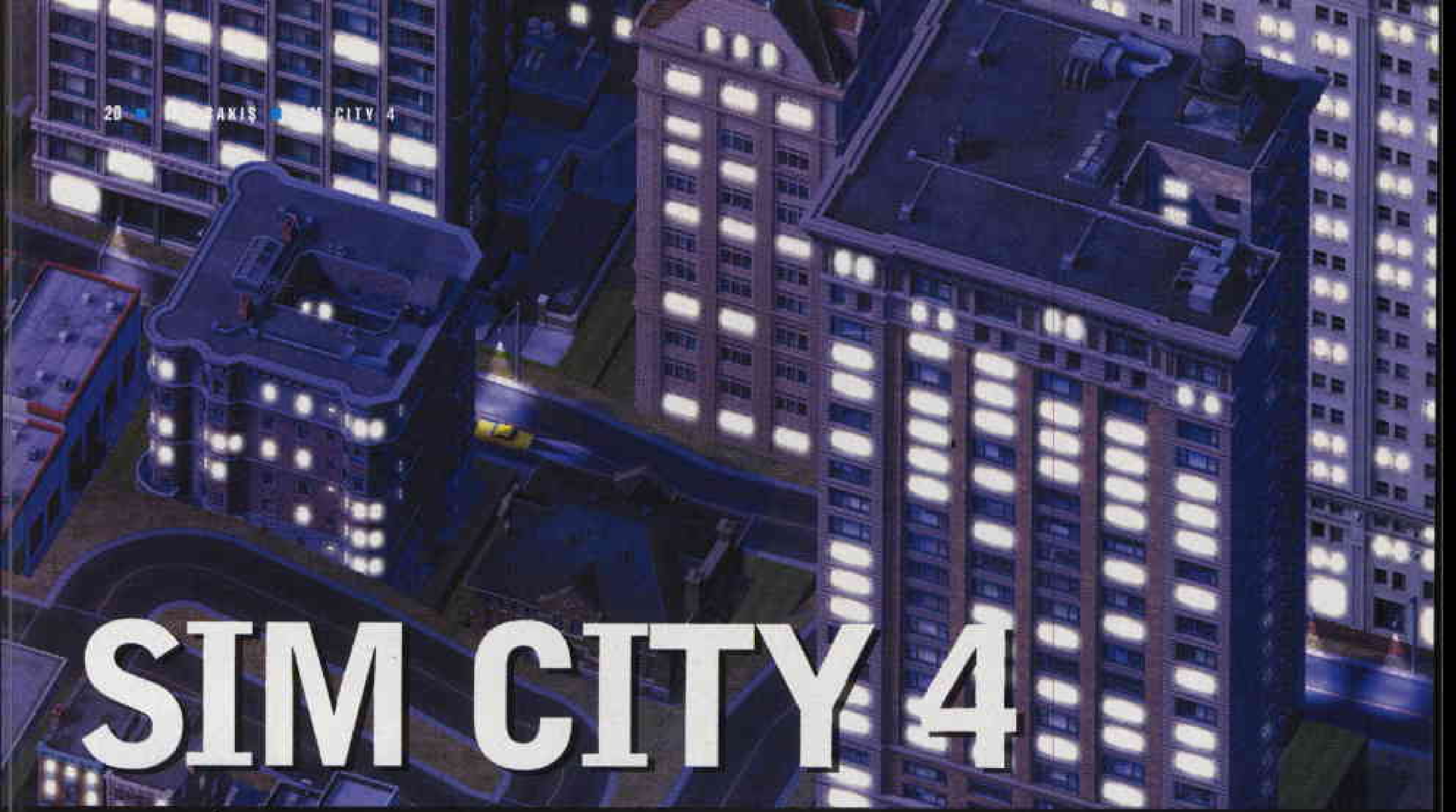
Indiana Jones and the Yılan Hikayesi

Yıllardır söylenti halinde kulaktan kulağa dolaşan Indiana Jones 4 filminin yapılma hikayesine gelince, o konuda çok olumlu gelişmeler var. Bence "Emperor's Tomb"un yapılması bile Lucasarts'ın Indiana Jones adını sıcak tutmak istediğinin, yeni projelerin yakın olduğunun göstergesi. Hatta Spielberg'le Lucas'ın kafa kafaya verip film için çalışabilecekleri isimlerin bir taslağını oluşturduklarını da biliyoruz. Bu iş için önce Altıncı His ve Unbreakable filmlerinin senarist ve yönetmeni olan M. Shyamalan ile görüştüklerini, ancak sonra Shyamalan'ın projede yer almayacağının açıklandığını da duyduk; Steven Spielberg'in elinde Indy 4'ten daha öncelikli projeler olduğunu da... Yalnız Harrison Ford'un "Bu iş olacak." tarzında açıklamaları ve Lucas'ın zamanında "Eğer Episode II'yi haftaya bitirecek olsaydım, bir sonraki hafta da Indy 4'e başlardım." demesi artık film projesinin ciddi olarak ele alındığını gösteriyor. Bir diğer sevindirici haber de Sean Connery ağabeyimizin tekrar Henry Jones rolünü üstlenmeye yeşil ışık yakmış olması!









SIM CITY 4

Bir Level İlk Bakış programına daha hoşgeldiniz, buyrun stüdyoda yerimiz var!

Bilgisayar oyunu dünyasında kimi dikilitaşlar, dönüm noktaları ve efsanevi kişilikler vardır. Bu efsanevi oyunların her biri türlerinde genelde ilk olmuş ve arkalarından gelen bir sürü oyuna da ilham kaynağı olmuştur. Ondan daha başarılı olan oyunlar bile önlerinde saygıyla eğilirler. Derinlerinden gelen bir "varlık borcu" hissederler. İşte bugün bilgisayar oyunu tarihinin en yaşlı ailelesinin yeni üyesiyle söyleşi yapacağız sevgili Level halkı.

Ve karşınızda bilgisayarla ilgilenmeyen kimi kişilerin bile ismini bildiğiiii, 90'ların başındaki en popüler oyun olannnnn, bir nevi stratejinin ve tüm Tycoon oyunlarının babasıııı, Sim Cityyyy!!

- Hoşgeldin Sim, sefalar getirdin.

- Herkese selamlar!

- Evet Sim, bize kendi güzelliklerinden bahsetmeden önce şöyle kısaca bir aile geçmişi falan diyordum, ne dersin?

- Tabii neden olmasın. Büyükbüyük babam Sim City 1 bundan tam on iki yıl önce ortaya çıktığında, piyasa ciddi olarak kaliteli oyuna hasretti. Gerçek bir zevk şöleni yaşattı herkese. Ne yazık ki devamında gelen ananem Sim City 2'yle öz mü öz babam Sim City 3000 aynı tadı veremediler. Hem aynı şekilde yetiştirilmişlerdi, hem de çok daha kalitelilerdi; ama nankörlük çağı değil mi, oyuncu ırkının bilgisayarlarına girmesiyle çıkması bir oluyordu işte!! Ama ben bugün varsam, bilin ki ailemin intikamı için buradayım, hem onların yüzünü aklayacağım hem de tüm suçluları zevkten çıldırtıcam!!

- Hmmm, çok iddialı gözüktüğünü iletmek gerek.

- Ama bak öyle deme, çok kastılar benim için, köklü yenilikler yaptılar, haklı olarak da onlara karşı sorumluluklarım var. Mesela oyunun genel amacı bile kısmen değişti diyebilirdim. Tarih kitaplarından bilirsin ailemin diğer bireylerinde mesela şehirde okul mu yok, hemen herhangi bir yere konduruyordun, tüm şehir eğitiliyordu, di mi?



- Tabii canım, ayrıca öyle tarih kitabı da neymiş, ananenin elinde büyüdük sayılır biz.

- İyi bari, hala oyun dinazorları var demek. Ne diyordum, hah, artık böyle olmayacak durum. Okulu nereye yaptıysan sadece yakın çevresindeki insanların ihtiyaçları giderilecek ve şehrin öteki ucu hala bekliyor olacak. Anladın mı, aynı şekilde artık daha hassas bir yapıya da sahibim, yapılan tüm binalar çok daha hızlı bir şekilde etkisini göstericek. Eskiden böyle miydi ya? Yapardın polis binasını, sonra da beklerdin ailemin bunu keşfetmesini...

Kelepir Arazi, Taksit İmkanı

- Peki Sim sana bir soru soracam, baban Simcity 3000'in en sevdiğim yanlarından biri arazi fiyatları konusunda ayrım yapması ve pahalı arazinin üzerine kaliteli bina yapması gibi ufak ayrıntılara dikkat etmesiydi. Sen de aynı dikkati gösteriyor musun oyunun genelinde?

- HAHAHA! O ne ki, bu konuda çok daha karışık ve özenli bir sistemim var; eskiden arazi, binanın ne kadar kaliteli gözüktüğünü belirlerken şimdi binanın içinde oturanlar arazinin değerini belirliyor. Yani eğer yaptığın binanın tüm ihtiyaçları karşılanıyorsa ve eksiksiz bir ortamdaysa o zaman oraya zenginler taşınacak demektir ve bu da oradaki arazinin değerini bir hayli arttıracaktır.



- Hmmm.. Bu dediklerin şunu farkettim; sanırım şehrin geneline yayılan bir stratejiden çok, gerçekten mikro-ekonomi yapılmak zorunda kalacak.

- Elbette, "boyut değil işlev teorisi" adlı kitabımda da belittiğim üzere kesinlikle küçük ve mutlu bir kasaba dev ve psikolojisi bozulmuş bir metropolmişken ailenin diğer üyelerinden çok daha çekici ve yeni taraflarımın olduğunu da belirtmeliyim. Zaman ve mekan görünümümü de kesinlikle etkileyecek. Örneğin bir kıyının kenarına dağ kondurursanız, kısa bir süre sonra dağın tepesinde bulutların, sabahları ise civar şehrin üzerinde sisin oluştuğunu görürseniz şaşırmayın. Aynı şekilde bir bina

Örneğin bir kıyının kenarına dağ kondurursanız, kısa bir süre sonra dağın tepesinde bulutların, sabahları ise civar şehrin üzerinde sisin oluştuğunu göreceksiniz

den çok daha yaşanasıdır! İşte size de bunu öğreticem zaten. Tabii tüm bunları görsel olarak da adım adım göreceksiniz. 1900'lerin Chicago havasıyla başlayacaksınız, sonra 50'lilerin New York'u, son olarak da modern ötesi 2000'lerin Houston'ını göreceksiniz. Hazır görsel güzelliklerimden bahsetyaparken o bina oraya ışınlanmayacak, çalışan işçileri ve yavaşça yükselen binayı da göreceksiniz. Trafik ışıkları yayaları ve arabaları yönetecek. Ve eğer elektrik santrallerinizle yeterince ilgilenemezseniz çıkardığı zehirli gazlar ve atıklar rüzgardan etkilenerek şehriniz için tehlike oluşturacak.



TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12. 2002

Tür • Şehir Kurma Stratejisi

Yapım • Maxis

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Sim City ailesinin ününü tekrar canlandırmak için elinden geleni yapacak gibi gözüküyor. Sanırım ona bir şans tanımak iyi olur.

Çok Korkunç Felaketler

- Ben de tam bunu soracaktım, oyundaki felaket sisteminde var mı değişiklikler?

- Elbette var. Oyuncu ırkı bu konuda çok daha kontrol sahibi olacak. Bir tornadoya genel olarak gittiği yönü bile belirtebileceksiniz. Daha sonra kontrol sizden çıkacak tabii. Aynı şekilde yangınlar, yanardağ patlamaları ve burada söylemek istemediğim bir iki süpriz felaket hizmetimiz daha olacak. Ama asıl önemlisi bunlarla mücade etmek. Mesela babamın zamanında bir yangını sadece sağ tuşa basarak söndürebilirdiniz. Ama bu babamın özelliği, babamla ilişkide olan hiçkimsenin yeterince keyif almasını sağlamadı. Ben ise bu noktada gerçek itfaiye araçlarının geleceğini, hatta gelmeye çalışırken trafikle boğuşacağını ve akabinde yolları kötü dizayn ettiyseniz hiç bir zaman yangın yerine ulaşamayacağını bile garanti edecek kadar ciddiyim. Bunu grafik kalitemdeki yeniliklerde de hemen farkedeceksiniz; bir volkan patladığında lavlar yavaşça süzülecek ve değdiği her yeri yakacak. Denize ulaşmayı başarırsa, ortaya çıkan buharı gayet net görebileceksiniz. Yepisyeni 3D grafiklerim ve zengin renk çeşitlerimle ister 5X'e kadar zoomlayabilecek ister de dört farklı kamera açısından bakabileceksiniz.

- Vay be, gerek görsel gerek diğer yanlarınla gerçekten etkileyici gözüküyorsun Sim'cim.

- Teşekkür ederim, beni özleyenlere, rüyalarını süslediklerime, ne istiyorsanız, hepsini temin edicem size, her ihtiyacınızı gidericem, yeter ki siz de benim Sim'lerimin ihtiyacını giderin! Yeni sloganım bu, nasıl?

- Çok güzel, çok.

Sevgili Sim'cim saatimiz dolarken sana bir süpriz yapalım dedik ve bak sana kimleri getirdik?

- Kimi?.. aa.. Baba? ... Aman Tanrım!... Anane???... Nee.... Büyükbüyük baba??!!!!

- Evet Sim, bak tüm ailen burada, hadi git kucakla onları..

Evet sevgili Level izleyenleri, bugün de son derece çekici bir konuğu misafir ettik buradaki stüdyomuzda. Bilmiyorum, siz ne kadar keyif aldınız ama, burada epey zevkli saatler geçirdik biz.

Hepiniz mutlu kalın, iyi geceler, iyi oyunlar.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr





HALO'LU GÜNLER





Sıradan bir gün. Öğlene doğru erkenden ofise gidiyorum. Dış kapıyı geçip odaya doğru yöneliyorum. Her zamanki gibi odadan günlük curcunanın sesleri geliyor. Gayet normal. Level tayfası çoktan ofise gelmiş ve kim bilir ne sebepten yaygara halindeler. Ama odaya yaklaştıkça sesler netleşiyor. Nedense "Heyoo! Heyoo!" diye bağırıyorlar. Birşeye sevinmişler ama ne?

Tam kapının önüne geliyorum ama yok "Heyoo!" demiyor adamlar ya, "Haloo! Haloo!" diye bağırıyorlar. Nasıl yani? Hışımla açılan kapı ve o korkunç manzara. Televizyonun önünde 4-5 tane koca koca adam iki gamepad'i ele geçirmek için korkunç bir mücadele halindeler. Üstelik televizyonda kocaman kocaman "HALO" yazıyor. Demek ki sipariş edilen Xbox gelmiş. Ama televizyonun yanına bakıyorum her zamanki gibi PS2 duruyor orda sadece. Xbox nerde? Bu adamlar neden kavga ediyor o zaman? Hayat neden bu denli karışık?

Tam en iyisi eve dönüp uyuyayım diye geçirirken içimden, masanın altından Fırat'ın sesi duyuluyor. Kucağında Xbox, sıkı sıkı sarılmış bağırıyor "Gamepad'lerden birini vermezseniz hayatta vermem. Bak gelmeyin üstüme kırarım ha! Benim olmazsa başkasının da olmaz". Madd üstüne yürüyor "Ben de kafanı kırarım". Durum kötü, işler karışacak. Bu arada farkına bile varmadan ben de gamepad'lerden birinin kablosuna yapışmışım. Bunu ne zaman elime tutuşturdular? Ben medeni insanım bunlar gibi barbar değilim. Ben kablonun bir ucundan çekiyorum, Sinan diğer ucundan. Bu arada Burak gamepad'lerden birini özgürlüğüne kavuşturmuş "benim oldu heyoo" diye bağırarak odadan çıkıyor. Ben "Geri gel Burak nereye?" diye bağırıyorum. Dikkatimin dağılmasını fırsat bilen Sinan kalınca bir dosyayı kapıp bana doğru fırlatıyor. Dosya bana çarpıyor, ben yere, dünya kararıyor.

"Ancak aradan 10 dakika geçtikten sonra hayretle Burak'ın gayet güzel ilerlediğini, strafe yaptığını, mouse klavye kombinasyonuna yakın bir performans yakaladığını görüyoruz."

Selam ben Box... Xbox

Neyse ki medeni insanlarız ve sonunda sakinleşip bu yeni gelen oyuncağı çocuksu bir sevinçle bağrımıza basıp, el birliği ile oynamaya karar verdik. PS2'nin gelişinden



Bugüne dek Xbox üzerine çok yazıp çizdik. Sistem özellikleri, diğer konsollara karşı artı ve eksileri, PC'ye ne kadar benzeyip benzemediği vs. Şimdi hepsini bir kenara bırakın. Xbox'a daha yakından ve oyuncu gözüyle bakıyoruz. Xbox, Level ofisine gelir ve...

beri konsollara daha bir ısınan ekip (Mad hariç), Xbox'ı uzun süredir merakla bekliyordu zaten. Alet tekrar bir araya getirilip kuruldu. İlk olarak menülerin güzelliğine hayran olundu. PS2'da da çok şıktır menüler ama Microsoft'a hakkını vermek lazım. Xbox'ın menülerindeki grafikler pek çok oyunun grafiklerinden iyi. Sonra gamepad'in üzerindeki plastik kubbecik ve Xbox logosunun çirkin olduğuna karar verildi. Aslında gamepad bayağı tartışıldı. Büyük olması kimsenin hoşuna gitmedi.

Menülerde dolaşıp hayran hayran bakmaktan ve gamepad'i kurcalamaktan sıkılınınca "E hadi oyun oynayalım bir de" dedik. Elbette herkesin gözü Halo üzerindeydi. Ne çok şey duyduk üzerine, ne kadar merak ettik bir biz biliyoruz. Bu arada teknik spesifikasyonlardan falan filan bahsetmeyeceğim. Bir kere olsun rakam vermeden yazmaya niyetliyim.

Halo'yu taktık ve Burak besmele ile oyunun açılışını yaptı. Heyecan korkunç tabii. Yeni bir şey alındığındaki o heyecan bile bazen verilen paraya değiyor. Oyun başladı ilk demolar. Hepsi oyunun 3D motoruyla yapılmış ve ilk mızmızlanmalar. "Eee.. bu mu?", "Ya daha iyi olması gerekmiyor muydu?". Türk insanında bulunan önemli hastalıklardan biri işte. Durun bir ya, önce bir görelim biraz oynayalım. Bu kadar beklemişiz ilk 3 frame'den hayal kırıklığı olur mu? Tamam karakterler beklenenden daha basit, daha az poligonlu. Ama durun bir oyunu görelim önce. En çok mızmızlanan da Fırat, kendisi PS2 hayranı çıktı biraz, Xbox'a laf söyleyecek yer arıyor. Oyun başlıyor, Burak kan ter içinde elindeki asimetrik gamepad'in iki minik thumbpad'i (alın size yeni bir kavram, gamepad üzerindeki şu küçük joystickcikler) ile ilerlemeye çalışıyor. Gamepad ile First Person Shooter oynamanın nasıl bir işkence olduğunu herkes bilir. Ancak aradan 10 dakika geçtikten sonra hayretle Burak'ın gayet güzel ilerlediğini, strafe yaptığını, mouse klavye kombinasyonuna yakın bir performans yakaladığını görüyoruz. Nişan almada hala biraz zorluk var ama onun dışında







her şey gayet güzel gidiyor ve adam hayatından mutlu. Sonra kendimize şunu soruyoruz: "Ulan neden on dakikadır bu adam oynuyor da biz seyrediyoruz?" Burak bağırış çağırış içinde camdan dışarı atılıyor. Korkmanıza gerek yok üçüncü kattayız sadece...

Sırt sırta, omuz omuza

Bu sefer Sinan bir gamepad'i yakalıyor ben ise diğerini. Bunda kesinlikle künyenin üst sıralarında bulunmamızın etkisi yok, hatta diğerlerini bütün sene hile köşesini yapmakla korkuttuğumuzda yalan, tamamen bilek hakkı. Önce sırayla profillerimizi yaratıyoruz ve sonra dalıyoruz cooperative oyuna. Single Player görevleri Split Screen'de omuz omuza oynuyoruz. Kısa sürede gamepad ile FPS ortamına ısınıveriyoruz. Hem de daha önce hiç bir konsolda olmadığı kadar. Bunun Xbox'ın gamepad'inin farklı ama gerçekten başarılı gamepad'inden kaynaklandığına hem fikiriz. Çünkü soldaki thumbpad yukarıda, sağdaki ise aşağıda olduğundan parmaklarınız bir birine girmiyor. Soldaki ile klavyenin WASD tuşlarındaki gibi ileri geri ve sola sağa hareketleri yaparken sağdaki ile bakışımızı ayarlayıp nişan alıyoruz. Her şey yolunda ve ilk defa bir FPS'de Single Player görevi iki kişi oynamanın dayanılmaz mutluluğuna varmış durumdayız. Sonra karşımıza Warthog çıkıyor. Halo'nun meşhur cipi. Ben direksiyona geçiyorum (büyük hata), Sinan ise aletin üzerindeki makinalıyı alıyor (daha büyük bir hata). Birkaç uçurumdan yuvarlanıp, Warthog'u defalarca devirdikten sonra adam gibi ilerlemeye, önümüze çıkan düşmanları hayatlarından bezdirmeye ve ilerlemeye başlıyoruz. Ben "Sağdakini vur! Soldalar, soldaaaa!" diye bağırırken Sinan'da "Yavaş git fazla sarsma nasıl vurayım böyle" diye dert yanıyor. Bir oyunun asıl amacı bizi eğlendirmekse eğer Halo bunu gerçekten başarıyor.



Ve Halo kapak

Bir süre sonra homurdanmalara dayanamayıp sıradaki arkadaşlara devrediyoruz oyunu. Bu sırada benim aklıma bir şey geliyor. Sinan'a yaklaşıyorum usulca ve şu diyalog geçiyor aramızda:

-Sinan bu ay ben yeni Tom Clancy oyunlarını yazıyorum ya.

-Eeee

-Ubisoft'dan mail geldi E3'de özel olarak yeni oyunlar gösterilecekmiş. Muhtemelen Raven Shield'i bile oynayabileceğiz.

-Eeee

-Ama biz bu ay yazarsak gelecek ay oyunlar hakkında hem daha fazla hem daha sağlıklı bilgi olacak elimizde.

-Hmmmm

-Bence bu konuyu gelecek aya bırakalım. Daha doyurucu bir yazı çıkacağından eminim.

-Peki sen bu ay ne yazacaksın Tom Clancy oyunlarını yazmazsan?

-Sence ne yazmalıyım?

-Peki kapakta ne olacak?

-Sence ne olmalı?

Böylece sizlerin hoşgörüsüne sığınarak Tom Clancy dosyamızı erteliyoruz. Doğal olarak da Xbox ve Halo maceralarımızı yazmak bana düşüyor. Xbox'ı daha sağlıklı ve sakin bir ortamda inceleyebilmek için doğal olarak koltuğumun altına aldığım gibi eve vınlıyorum... Sinan katakulliyi fark ediyor elbette ama çok geç.

Xbox ile baş başa kalınca onun neler yapıp neler yapamadığını görme şansım vardı artık. Sıradan eldeki bütün oyunları denemeye başladım. Açıkçası sonuç pek de parlak değildi. Azurik, Amped, Fusion Frenzy, Blood Wake, Project Gotham Racing... Hepsinin oldukça göz alıcı özellikleri var. Mesela Blood Wake'in su efektleri, Gotham Racing'in araba modellemeleri. Ama sanki bütün oyunlar bundan ibaret. Ne oynanış olarak ve ne de genel grafik kalitesi olarak Xbox'dan bekleneni veremiyor.

Tek yol Halo

Ama bu oyunlara bakarak Xbox'ı yargılamıyorum. Çünkü elimizde Xbox'ın yeteneklerini fazlasıyla gösteren bir Halo var. Öncelikle gamepad sanki Halo için üretilmiş. Bire bir uyuyorlar. Ayrıca Xbox'ın, PS2'ya karşı asıl iddialı olduğu fizik modellemeleri çok iyi kullanılmış. Mart ayında Underground'da verdiğimiz Halo - Warthog videosunu görmediyseniz mutlaka bakın. Aracın altına bir el bombası bırakıyorsunuz ve içindekilerle birlikte havaya savruluyor. Sonra içindekiler bir tarafa Warthog bir tarafa. Hesapta Red Faction'da da Warthog benzeri bir araç vardı. Ama kütük gibi bir şeydi. Warthog'a gidip bir yumruk atın, aracın vurmanızla gayet doğal bir şekilde sarsıldığını görüyorsunuz.

Elbette grafikler konusunda da yol göstericimiz Halo. Dediğim gibi başta grafiklere mızmızlananlar oldu. Çünkü oyunda karakter modellemelerinden çok çevreye özen gösterilmiş. Bu yüzden ilk demodaki düşük poligon bir iki adam yanıltıcı olabiliyor. Ama oyunda ilerledikçe biraz daha nefesiniz kesiliyor ve sonunda Xbox'ın başında nefessiz yığılıp kalıyorsunuz.

Zaten oyunda yaşadığım ilk dumur böyle şiddetli bir etki yaratmıştı. Koridorda gidiyorum, ortam karanlık. Bu yüzden feneri yakmışım ve pis yaratıklar her an bir yerlerden fırlarlar diye temkinliyim. Bir gariplik bir farklılık var ortamda. Bir şey sanki olması gerekenden daha güzel. Bir an duvara dönüyorum ve orda irkilip kalıyorum. Uzay gemisinde olduğumdan duvarda bir sürü çizgiler,



daha doğrusu ince oluklar var. Ve fenerin ışığı bu olukların sadece bir yönünden parlıyor. Yaklaşıyorum, açı değiştiriyorum... ne yönden bakarsan karşı taraf aydınlanıyor. Yere doğrultuyorum feneri yerin bütün kaplamasında aynı şey, tavana bakıyorum aynı. Her yer girintili çıkıntılı ve poligonla yapılamayacak kadar çok. İnanılmaz derecede gerçekçi yüzeyler. Bunlar Bump-mapping. Ekran kartını çok zorladığı için PC oyunlarına bir türlü koymadıkları, Slave Zero'da ki robotun üstü ve Giants'daki basit bir iki kullanımı dışında ne PC'de ne PS2'da göremediğimiz bump-mapping. Her yerdeler, deli gibi kalabalıklar ve üzerime geliyorlar!!!

Deniz, kum ve ağaçlar

İç mekanlardaki bu zenginliğin yarattığı şok etkisi dış mekanlara çıkınca etkisini yitiriyor. Çünkü apayrı bir şoka maruz kalıyorsunuz. Düşünün bir Dropship ile sahile doğru yaklaşıyorsunuz. Dropship'in açık kapağından üzerinde uçtuğunuz deniz ufka kadar uzanıyor. Sahile yaklaştığınızda deniz dalgalarla birlikte kumlara dönüşüyor. Sahilde sizi bekleyen kötü adamların arkasında alçak bir yar var ve onun üzeri ağaçlarla kaplı. Dropship'ten inip kötü adamları haklıyorsunuz, Warthog'unuzla adanın çevresinde bir tur atıyorsunuz ve sonunda o yarın yanındaki patikadan çıkıp üssün gizli girişinden içeri dalıyorsunuz. Ve oyun ancak o noktada load etmek için sizi 1 saniyeliğine durduruyor.

Bu arada bu ayın CD'sinde de bir Halo videosu var. Ama o videoyu daha çok oynanışı ve oyunun genel havasını görmeniz için koyduk. Video E3 2000 için ve o zamanın PC teknolojisi ile hazırlandığından grafik kalitesi olarak oyunun son halinden çok daha düşük. Mart CD'sindeki Warthog videosundan grafikler çok daha iyi görülebiliyor.

Sonuçta Halo ile birlikte karşınızda duran grafik kalitesi şu an oyun dünyası için en yüksek düzey. Ama orada yalnız kaldığını söylemek de mümkün değii. Bizde bunu tartışırken bulduk kendimizi zaten. Karşılaştırma için kabaca her platformun en iyi grafikli oyunlarını koyduk yan yana. PC için Morrowind, PS2 için Metal Gear Solid 2 ve Xbox Halo. Üçü de oldukça farklı ve başka teknik özellikler yönünden üstünler. Ama bana sorarsanız kimse birinin diğerinden üstün olduğunu söyleyemez. Öyle bir noktaya geldik ki artık sistemler oyun yapımcıları için dehşet olanaklar sunuyor. Ama çok az geliştirici bunları sonuna kadar zorlayacak yetenekte. Bu yüzden artık hangi platformun daha iyi olduğunu belirleyen donanımsal yapılarından çok o platforma oyun geliştiren insanlar olacak.

Halo'nun iç yüzü

Grafiklere hayran olmayı bir yana bırakıp oyuna devam edelim. Bu arada oyunun konusunu falan hiç anlatmadım sizlere. Bir gün uzaylılar gökten kum gibi yağıp güzelim dünyamızı mahvederler. Hayatta kalan ve uzak kolonilere dağılan insanlar uzaylıların bir gezegen üzerinde yoğunlaştığını fark eder. Bu gezegenin bir özelliği vardır. Gezegenin kendisi ve uydusu ile arasında dehşet büyüklükte yüzük formunda bir yapı asılı durmaktadır. Dışı bir uzay gemisini andırsa da iç kısmı herhangi bir gezegen yüzeyi gibidir. Her haliyle birileri tarafından yapıldığı bellidir. Ama böylesine devasa bir şeyi kim yapmış olabilir? Uzaylılar burada ne aramaktadır? Bu soruların peşinde sizinde içinde bulunduğunuz uzay gemisi 10.000km genişliğindeki, bu devasa yüzüğe doğru ilerler. Uzaylıların geminin önünü kesmesi ve istila etmesi ile oyun başlar.

Bu arada siz diğer tüm askerlerden farklı olarak yeşil karizmatik zırhınız ile birlikte derin bir uykudan uyandırılmaktasınızdır. Geminin kargaşa içinde olduğu ilk istila sahnesi aynı zamanda oyunun eğitim görevi. Bu yüzden silahsız olarak ilerleyip köprüye ulaşmanız gerekiyor. Daha sonra silahınızı kuşanıp uzaylıları yara yara ilerliyor ve bir kaçış gemisi ile Halo'nun yüzeyine iniyorsunuz. Daha sonra yerde bir kaç görev daha geçiyor. Ama sonunda Halo üzerindeki diğer iki ırkla karşılaşıyorsunuz. Üstelik bu ırkların hiç biri bir diğerinden hoşnut değil ve bir birlerini her gördüklerinde çatışıyorlar. Kısacası ortam tam anlamıyla kaosa dönüyor ve bu kaosun içinde insanları temsilen tek başınıza yolunuzu **bulmak zorundasınız**. Sonunda ise... neyse o kadarını da söylemeyeyim.

Del Halo el finito

Sonunda Halo bitiyor tabii. Benim üç gün boyunca dünyadan kopmama mal olsa da buna değiyor. Fantastik FPS'ler arasında bugüne kadar yapılmış en iyi oyun olduğunu kanıtlıyor bence, Halo. Elbette benim görüşüm bu. Fırat'a sorarsanız Unreal'ı geçebilmiş değil. Ama sonuçta oyun işte hepsi, hepsi yalan. Oynarsınız biter. Ofise dönmeden önce Halo'nun sarsıntısını atmak lazım. Ne yapalım? Mesela müzik dinleyelim. Xbox bu konuda gerçekten çok iyi. Çok şık bir player arayüzü var. Ses kalitesi de gayet iyi. Zaten Dolby Digital destekliyor, ve tüm çıkışları altın kaplama. Eğer bir de güzel 5.1 hoparlör bağlayabiliyorsanız ona çok iyi çünkü müzik dinledikten sonra bir de Xbox'da DVD film izlemek gerekiyor.

"İlk defa bir FPS'de Single Player görevi iki kişi oynamanın tadını çıkarıyoruz. Sonra karşımıza Warthog çıkıyor. Ben direksiyona geçiyorum, Sinan ise aletin üzerindeki makinalıyı alıyor."

DVD izlemek için Xbox'ın uzaktan kumanda modülü sahip olmalısınız. Fazladan bir 35$'cık. Ama cidden buna değiyor. DVD Player olarak Xbox'ın kullanışlılığı PS2'dan daha iyi. Ayrıca uzaktan modülü çok daha şık.

Xbox'da günlerce oyun oynadım, sonra bir saat kadar müzik dinleyip en sevdiğim filmlerden birini biraz izledim (Trial/O. Welles). E daha ne yapabilirsiniz Xbox'la? Koltuğunuzun altına alıp ofise dönmek dışında bir şey yok sanırım. Herhalde hem beni, hem de Xbox'ı özlemişlerdir. Biraz da onlar oynasın. Ben de şu Jet Set Radio'yu bulayım bir yerlerden. Morrowind'in Xbox versiyonu da hala çıkmadı galiba.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

e-OYUN 2002



Türkiye'de bir ilk gerçekleşmek üzere.
E-Oyun fuarında neler olacağını merak edenlere, küçük bir "neleri göre-lim" rehberi hazırladık.

Haziran ayının 14'ü ile 16'sı arası İstanbul Harbiye Askeri Müzesi'nde, Türk oyunculuğu için bir ilk gerçekleşiyor. "Oyun" kavramı içine sığan hemen herşeyin bir araya geldiği, Türkiye'nin ilk ve tek "Oyun Fuarı" düzenleniyor.

Tabii oyun fuarı deyince aklınıza E3 gibi daha çıkmasına birkaç yıl olan oyunların tanıtıldığı bir fuar gelmesin. Tabii ki Microsoft, Sony ve Alsan Interaktif'in standlarında, dağıtım haklarına sahip oldukları oyunları bizzat deneyip, kurcalayıp, bozma şansına sahip olacaksınız. Ama oyun üreticileri için ölü bir ülke olan ülkemizde dağıtıcısı bulunmayan oyunları görme şansınız ne yazık ki olmayacak.

Peki bu, fuarda gezilip görülecek az şey olacak anlamına mı geliyor? Elbette hayır. İşte fuarda yapılması planlanan ve ilginizi çekebilecek onlarca şeyden aklıma ilk gelenler:

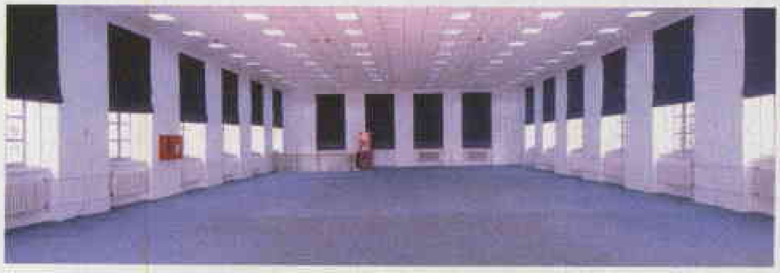
Herşeyden önce, bizim kocaman standımıza mutlaka uğrayacaksınız. Bakın, "mutlaka" diyorum, başka nerede Xbox ve Gamecube'u görme şansınız olabilir ki? Tabii biz oyunları oynarken siz sadece uzaktan seyredeceksiniz... demiyorum, çünkü standımızdaki 4 Xbox ve (bir aksilik olmazsa fuara kadar elimize geçmesini beklediğimiz) Gamecube ile ölene kadar oynayabileceksiniz. Bu arada biz de ortamda aylak aylak dolaşıyor olacağımız için, oyunlar hakkında bayılana kadar muhabbet edebileceğiz sizinle.

Ayrıca, son zamanlarda bilgisayar oyunlarına karşı başlayan bir haçlı seferi var biliyorsunuz: "Bilgisayar oyunları çocuklarımızı kötü mü ediyor?". "Hayır anne, etmiyor". Tabii bunu siz söylediğinizde, anne ve babalarınıza karşı pek de etkili olmuyordur. Ama onları kollarından tutup, fuar boyunca sürecek olan panellerden oyunun çocuklar üzerindeki olumlu (ve olumsuz L) etkilerinin tartışılacağı, psikolog ve sosyologların katılımıyla zenginleşecek olan panellerden birine sokmayı başarırsanız, belki de gerçekten fikir sahibi olmadıkları oyunlar hakkındaki düşünceleri biraz da olsun değişecektir.

Söz panellerden açılmışken, ara-







Ahmet Fethi Paşa Salonu'nun dışarıdan görünüşü ve fuar alanı... 2000m²'ye sığabilecek miyiz bakalım.

nızda delicesine oyun yapımı üzerine çalışmak isteyen arkadaşlar olduğunu biliyorum. Bu arkadaşların Türkiye'de oyun yapımı üzerine çalışan en ciddi grup olan Dinç İnteraktif'in sahibi ve Last Ninja, Scars, yakında Gameboy Advance için piyasaya çıkacak olan Dual Blades'in yapımcısı Mevlüt Dinç ile 3 saatlik birebir sohbet etme imkanını kaçırmamalılar.

Ayrıca iki ve üç boyutlu modelleme, Open_GL ve Direct X programlama üzerine 60 ila 90 dakikalık kurslar verilmesi de düşünülüyor. Katılımın ücretli olacağı bu mini kurscuklar da oyun yapımına bir yerden başlamak isteyenler için faydalı olabilir.

Etkinlik etkinlik üstüne

Bunlar fuarın sizi birebir ilgilendireceğini düşündüğüm yönleri. Sayamadığım (henüz kesinleşmeyen) birçok atraksiyon daha olacak tabii, ama emin olmadan sizi heyecanlandırmak istemedim (sonra "niye olmadı" diye boğazıma çökersiniz orada mazallah!).

Fuara katılacak olan firmalar bazında, karşılaşacağınız ilginç şeylerden de biraz bahsedeyim... Dijitürk, televizyon üzerinden oynanabilen 9 tane oyununu gösterecek (unutmadan, eğer Dijitürk abonesi iseniz şu sıralar ve fuar sırasında E-Oyun ile ilgili en son haberleri ve sohbet/kurs programlarının zamanlarını öğrenebilir, açılacak özel kanal aracılığıyla fuar davetiyenizi alabilirsiniz). Turkcell, WAP ve GPRS üzerinden nasıl oyun oynandığını ve bu teknolojileri kullanan oyunları göstermek için bir GPRSLand kuracak. Daha önce söylediğim gibi, Microsoft, Sony ve Alsan Interaktif'in oyunlarını deneyecek ve beğenirseniz satın alabileceksiniz.

Ve ilginç bir not daha. Bu yazıyı yazdığım sırada henüz kesinleşmemiş olsa da Kara Kuvvetleri Komutanlığı da simulasyonlarından birisi ile büyük bir ihtimalle fuara katılacak. Yıllardır Command & Conquer ve Starcraft ile ekranlarımızda yaşadığımız sanal çatışmaların, gerçekte nasıl bir sistemde uygulandığını görme (ve ümit ediyoruz ki, deneme) şansımız olacak.

Fuara nasıl geleceksiniz? Açıkçası, İstanbul içinde oturuyorsanız ve Taksim'i bulabiliyorsanız, çok basit. Harbiye Askeri Müze salonunu sorduğunuzda şak diye göstereceklerdir. Ama aranızda benim gibi doğduğunda izcilik yeteneğine puan vermemiş olanlar vardır diyerek rica ettik, fuarı düzenleyen firma bize bir kroki sağladı. Buna bakarak da bir miktar yolunuzu bulabilirsiniz.

Fuara giriş ücreti 3 milyon olacak. Ama şu anda okumakta olduğunuz Level fotokopi değilse, 31. sayfadaki E-Oyun ilanından davetiye kısmını kesip fuarı bedava gezebilirsiniz.

Bu fuar oyunculuğun daha gelişme döneminde olduğu ülkemiz için bir başlangıcı temsil ediyor. Haliyle yıllardır düzenlenen ve tüm dünyanın katıldığı, girmek için 100$ vermeniz gereken E3 gibi bir canavarla karşılaştırmak yanlış olacaktır, en azından şimdilik. Ama E-Oyun 2002, Türkiye için bir ilk olacağı gibi; aynı zamanda çok iyi birşeyin başlangıcı olacak: Türkiye'de oyunculuğun ve oyuncuların ciddiye alınma sürecinin. Kore'de bile oyun olimpiyatlarının açılışını cumhurbaşkanı yaparken, sürekli olarak "Amaaan, bırak şu çocuk oyununu!" sözlerine maruz kaldığımız ülkemizde, bu fuardan sonra bazı örümcek kafaların içindeki tozlanmış ampuller belki yanar.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



Bu krokiyi kullanın ve benim gibi yapmayın. Yani kaybolmayın.



Nedir, nasıldır, ilk önce kimin aklına gelmiştir bu soruların cevabı tamamen muamma ama bir anda Ultima serisinin hepsi tekrar yapılmaya başlandı. Sanki oyunun meraklıları aralarında anlaşmış gibi bir patlama yapıverdiler. Serinin oyunları, hatta şu deli gibi oynadığımız çöpten adam versiyonu ilk Ultima bile 3D grafiklerle tekrar yapılıyor. Bu kadar çok oyunun birden tekrar yapılması ya da bir şekilde geliştirilmesi ve eklerle yeniden oynanabilir hale gelmesi dikkatimizi çekti. Biz de etrafı biraz karıştırıp size yeni Ultima'lar bulmaya çalıştık. Bakın elimize neler geçti.

BRITANNIA YENİDEN DOĞUYOR!

ULTIMA SERİSİ

Akalabeth

Hiç ilk Ultima oyununun aslında Ultima I falan değil bambaşka bir adı olduğunu biliyormuydunuz? Akalabeth, serinin babası olan Richard Garriot'un ve doğal olarakta serinin ilk oyunudur. 1978 senesinde bir Apple II ile Basic kullanılarak yapılmıştı. Herşey çubuk adamlardan ve çubuk duvarlardan oluşuyordu. Haritada kendinizi yukarıdan görürken bir dungeon'a girdiğinizde first person moduna dönüyordu. Daha o zamandan karakter yaratma, alışveriş ve zar esasına dayanan bir savaş sistemi vardı. Garriot oyunu pazarlayacak bir şirket bulamamış ve her şeyi kendi yapmak zorunda kalmıştı. Bu oyun Garriot'a Origin'i kurdurtacak ve serinin yolunu açacaktı. Seri içinde belkide en fazla oynanan oyun olma onuru da Akalabeth'e aittir dersek pek yanılmış olmayız.

Ultima I

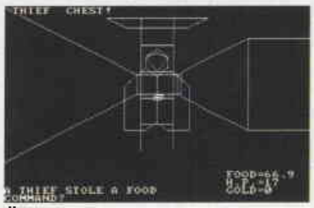
1981 senesinde yapılan bu ilk oyun aslında o zamanlar için bir devrimdi. Oyunda grafik vardı! Kocaman bir dünyada geçiyordu, oyundaki diğer karakterler siz onlara bir şeyler söylediğiniz zaman tepkiler veriyordu. Hatta oyunda bir para sistemi bile vardı! O zamanlar için bu kadarı çok ama çok fazlaydı. Oyunda yalnızca etrafta dolanıp size verilen görevleri yerine getiriyordunuz ama olsun. Şu saydıklarım bile oyunu deliler gibi oynamanız için yeterli sebeplerdi.

Ultima II: The Revenge of the Enchanters

Nedendir bilinmez ama genelde seri olan oyunların ikinci ya da üçüncüleri hep hayal kırıklığı yaratır. Ultima II'de bu geleneğin ilk örneklerindendir. Ultima I'e çok benzeyen oyun senaryo olarakta çok parlak değildi. Yenilen kötüler geri geliyordu ve sizde onları tekrar yenmek zorundaydınız o kadar.

AKLABETH

Tekrar yaratma çalışmaları arasında en amatör olanı bu. University of New Brunswick'te okuyan Miner Jr. İsimli bir genç tarafından yürütülüyor. Bu öğrenci oyunu Qbasic'te tekrar yazıyor. Tüm grafikleri 256 renkte tekrar yapmış, yeni silahlar ve bir ara yüz eklemiş. Ayrıca yeni wav ses efektleri ve MIDI müzik ilave etmiş. DirectX 7 çalışarak oyunun alt yapısında da değişikliklere gitmiş. Ayrıca dungeonları ve yaratıkları da 3D yapmış. Oyunun orijinal havasından sapmadan yenilemeye çabalamış. Zamanımıza göre çok ilkel olan bir oyun için zaten herşeyi fazlasıyla değiştirmiş gibi görünüyor. Eğer fırsat bulursa oyunun ikinci üzerine çalışmak istiyor. Çalışmasını herhangi bir ücret istemeden internetten sunacak.



Önceki



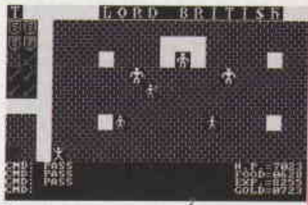
Sonraki

ULTIMA I

Bizzat Richard Garriot tarafından desteklenen bir proje. Oyunun 3D olarak tamamen sıfırdan yapılmasını içeriyor. Bu da aslında tamamen yepyeni bir oyun yapmak demek. Karakter animasyonları gerçeğe en yakın biçimde yapılıyor. Görünüş olarak first person açısını kullanacak olan oyunda dünya aslına bağlı kalınarak çiziliyor. Bu da çok geniş bir oynanış alanı sağlıyor. Diğer Ultima oyunlarından esinlenerek oyunun senaryosunda, temelde aslına bağlı kalınarak, değişikliklere gidiliyor. Oyun müzikleri ve efektleri tabiki sıfırdan yapılıyor. 100'den fazla karakter, içerecek olan oyunda bir grup kuramayacağız. Grafikleri şimdiden çok ilgimizi çekti. Tamamen bedava dağıtılacak ve hard diskimizde 250 MB gibi bir yer tutması planlanan bu oyun yeni Ultima'lar için bir gösterge olabilir.







Önceki



Sonraki

ULTIMA II

Ultima II, III ve IV'i de tekrar yapılandırmak üzere çalışan The Exodus Project, Ultima II'yi biraz geliştirmekle yetinmiş. Orijinal oyunun üzerine ekleyebileceğiniz bir dizi dosya ile grafikler ve oynanış daha da geliştirilmiş. Yalnızca DOS ortamında çalıştığı için size bir çok problem çıkartabilecek olan oyun Windows 95/98/NT/2000 için uyumlu hale getirilmiş. Kısacası bir kaç ufak düzeltme ve teknik düzenleme ile eski tadı yeni oyuncularında alabilmesi sağlanmış. Eskiyi yaşamak isteyenler için çok güzel bir fırsat.



Önceki



Sonraki

ULTIMA III

Oyun için üç farklı çalışma yapılmış. Birincisi The Exodus Project'in (http://exodus.voyd.net). Oyunun grafiklerini CGA'dan EGA'ya çevirmişler ve MIDI desteği eklemişler. Gelecekte VGA desteği de eklemeyi planlıyorlar.

İkinci çalışma Ultimayı bambaşka bir platforma, Gameboy Color'a taşımaya yönelik. Sven Carlberg tarafından yapılan bu güncellemede oyunun senaryosuda farklı. Senaryo orijinal Ultima III'ün sonundan başlıyor ve yeni bir dünya haritası, kasabalar ve dungeonlar içeriyor.

Üçüncü ve son çalışma ise oyunun Machintosh için çalışmasını sağlıyor. http://www.lairware.com/ultima3 adresinde bulabileceğiniz oyun maalesef satılık.

ULTIMA IV

Ultima IV için iki ayrı grup çalışıyor. Bunlardan birisi oyunu güncellemekle yetiniyor. 256 renk ve midi desteği dışında oyuna ufak ara ekranlar ekleyen grup ayrıca oyunun dinamik haritasını da hazırlamış. Bunları http://www.moongates.com ve Exodus'un adresinden bulabilirsiniz.





İkinci grup ise oyunu sıfırdan yapıyorlar. Baldur's Gate benzeri bir motor kullanan Finli grup şu anda çalışmalarının çoğunu bitirmiş durumdalar ve oyunu bu sene içerisinde piyasaya sürmeyi planlıyorlar. Richard Garriot'tan da gerekli izni almış olan grup oyunu 3D olarak yapıyor. Projenin çoğu yalnızca iki kişi tarafından yapılmış olsa da bayağı iyi sonuçlar elde edilmiş durumda. Orijinal oyuna sadık kalınırken bazı yerlerde de geliştirmelere gidiliyor. Örneğin orijinal oyunda kombinasyonlarla kendinize yeni büyüler yaratabiliyordunuz. Bu sefer büyülerin çeşidi arttırılıp keşfetmesi de daha kolaylaştırılıyor. Savaşlarda bambaşka bir mekana geçmek yerine düşmanlarla karşılaşılan mekan kullanılıyor ve gerçek zamanlı çarpışmalar yaşanıyor. Fakat istediğiniz yerde oyunu durdurup gerekli komutları verdikten sonra devam etmeniz de mümkün. Oyuna yeni silahlar ve zırhlar eklenirken orijinal büyü sistemine dokunulmuyor.



Önceki



Sonraki

Ultima III: The Exodus



En sonunda devrimsel bir örnekle karşı karşıyaydık. Senaryo gene bayattı ama bu kez yalnız değildik. Dört kişiye kadar grup kurabiliyorduk. Ayrıca gemiyle de yolculuk edebiliyorduk. Eh bunlarda oyunu oynatıyordu tabiki.

Ultima IV: The Quest of Avatars

Ultima Serisinin en tepe noktası kesinlikle Ultima IV'tür. Çünkü ilk defa bir oyunda karakter yaratma ekranı vardı. Üstelik tamamen seriye ait olan orijinal bir sistemle. Karakterinizin yolunu belirlemek için bir çingene çadırına giriyor ve onun sorduğu sorulara cevap veriyordunuz. Böylelikle sınıfınız belli oluyordu. Bu seçimler oyununuzu çok etkilemesede daha sonra yapılan bir çok başka oyun tarafından taklit edilmiştir. Karakterler size daha akıllı cevaplar veriyordu. Ayrıca oyun artık 16 renk grafiklere sahipti ve bir başlangıç demosu vardı. Gülmeyin, o zamanlar bunları ağzımız bir karış açık izlerdik.

Ultima V: Warriors of Destiny



Off bir oyun için ne müthiş bir ismi vardı. 1987 yılında yapılan oyunun senaryosu biraz Robin Hood'dan çalıntı gibi görünse (Kaçırılmış kralı kurtarmaya çalışan bir kanun kaçağı) de size sağladığı özgürlük ve tam bir roleplaying atmosferi yaratmasıyla klasik Ultima oyunları serisinde en kral yerlerden birini alır. Serinin son EGA grafikli oyunudur. Arayüz ve oyun tarzı bakımından pek bir farklılık getirmesede serinin en heyecanlı oyunlarından biridir.

Ultima VI: The False Prophet

İkinci devrim! Grafikler artık VGA olmuştu. Ayrıca arayüz değişmiş ve herşey 3D'ye dönmüştü. Senaryo ise şimdiye kadarki Ultima oyunları içindeki en iyi senaryoydu. "Birden bire ortaya çıkan Gargoyllar insanlara saldırmaya başlamıştır. Onları durdurmakla görevlendirilen Avatar, yani biz ise bu saldırının sebebini bulduğumuzda şaşkınlıktan hani tam tabiriyle dumur oluruz. Gargoyllar ırkımızı şeytanın kendisi gibi görmekte ve aslında dünyayı kötülükten temizlemek için üzerimize saldırmaktadır! İşin içinden çıkıp ortalığı düzeltmek ise bizim başımıza patlamıştır."

Ultima VII-The Black Gate & Serpent Isle



Güzel ve akıcı bir senaryonun yanında oyundaki detaylar da çoğalmıştı. Tüm kitapları okuyup hemen hemen tüm eşyalarla bir şeyler yapabilmeniz mümkündü. Bu kadar ayrıntı-

dan ana quest'i bile unutabilirdiniz. İçinizden herşeyi karıştırmak ve herşeyi toplamak geliyordu. 1992 yılında piyasaya sürülen Ultima VII o zamanlar için çok yüksek bir sistem istiyordu. Herkesin standart olarak 386 kullandığı ve bir çoklarının da 286'larla idare ettiği bir zamanda oyun bir 486 DX-50 üzerinde yapılmıştı.

Ultima VIII: Pagan



Grafikleri ve animasyonları ile ağzımızı açık bırakan bir başka oyun. Bitirmek için bolca hoplayıp zıplamanızı gerektiren ve bu yüzden klasik oyuncuların tepkisini alan oyunda senaryo durumu gene kurtarıyordu. Pagan, adı üzerinde "inançsız" bir dünyada geçtiği için her zaman değerlerine bağlı kalarak yaşayan Avatar burada tam tersine yalan söylemek ve karşısındakini aldatmak zorunda kalıyordu. Bunları yapmadan oyunu bitirmeniz imkansızdı. Fakat bu özellik oyunda kendini karakter ile özdeşleştirenlerin hiç hoşuna gitmemişti.



Ultima IX: Ascension

Off tam bir hayal kırıklığıydı. 3D grafikler bile oyunu kurtaramıyordu. Oynanış felaketti, bir sürü bug vardı ve belkide serinin en kötü oyunuydu. Hani hevesle elinize alıp iki dakika sonra "bu kadar hevesle beklediğim oyun bu değil" dedirtecek kadar kötüydü. Bu son oyunla seri kafasına bir tabanca dayayıp tetiği çekmişti.



Ultima Online

VIII ile IX arasında bir tarihte çıkan oyun konum olarak diğerlerinden çok farklı bir yerde. Internet üzerinden oynanıyor ve devamlı gelişerek klasik Ultima özelliklerini hep bir ileriye taşıyor. Şimdiye kadar gelmiş geçmiş en iyi Online oyunlardan birisi olduğu şüphe götürmez. Şu anda kayıtlı 250 bin civarında oyuncusu var. Bu sayıyla dünyada en çok oynanan Online oyunlar arasında üçüncü sırada. Fakat Richard Garriot'un Origin'den ayrılmasıyla beraber geride kalan yönetim yeni gelişmelere ayak uyduramayan bir politika izlemeye başladı. Bu yüzden oyun hızla kan kaybediyor. Ultima serisinin nereye gideceği ise şu anda belirsiz.

ULTIMA V

Ultima V için de iki ayrı çalışma var. Bunlardan birisi The Exodus Project'in eski oyunu MIDI desteği gibi özellikler ekleyerek oyunu daha güncel hale getirmesi. İkincisi ise Team Lazarus tarafından (http://www.u5lazarus.com) oyunun Dungeon Siege motoruna taşınmasına dayanıyor. Team Lazarus hiç bir parasal çıkar düşünmediği için oyunlarını oynamak isteyen kullanıcının makinasında orijinal Dungeon Siege ve Ultima V'in kurulu bulunmasını şart koşuyor. Orijinal Ultima V artık EA'in sitesinde satılmadığı için oyunu ancak eBay gibi yerlerden temin etmeniz mümkün. Oyun için eski versiyonun müzükleri tekrar yapılıyor. Ayrıca yeni karakterler, yan questler ve daha da genişletilmiş şehirler ve dungeonlar oyuna eklenecek. Senaryoda da bazı değişikliklere gidilecek. Kısacası Dungeon Siege görünümlü bir Ultima'mız olacak. Ama ne kadarınızın evinde orijinal bir Ultima V vardır acaba?



ULTIMA VI



Bu kez Archon adlı bir grup iş başında. Tamamen bedava olarak verecekleri 70 Mblık bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Aslında bu çalışmada Dugeon Siege editörü ile hazırlanacak olan başka bir proje. Fakat oyun öyle bir yapılıyorki aklınız şaşacak. Tüm oyunda etkileşime geçebileceğiniz 200 civarında NPC olması planlanıyor. Bunların hepsinin diyalogları yazılmış durumda. Orijinal oyundaki ana hikaye ise daha da gerçekçi bir hal alıyor. Hikayedeki bir çok açık direkt oyuna yedirilerek kapatılacak. Örneğin gargoyllar halkı korkutuyor deniyorsa etrafta gerçektende korkarak kaçışan bir sürü insan göreceksiniz. Ya da bir kasabaya "kasaba" deniyorsa ortada üç beş dükkan değil bir sürü bina ve NPC olacak. Oyun sonbahara doğru bitirilecek.

ULTIMA VII



Oyun üzerine iki çalışma var ama ikisi de hafif projeler. http://members.iinet.net.au/~rsd/U7inWindows.html adresinden ulaşabileceğiniz birinci çalışma oyunu Windows üzerinden çalıştırabilmenizi sağlayan bir yama içeriyor. http://www.chez.com/pulsarrtc/wizard/ultima/u7wizard.htm adresinden ulaşabileceğiniz ikinci çalışma ise oyunu editleyerek tamamen istediğiniz şekilde yeniden yapabilmenizi sağlayan bir program üzerine.

ULTIMA VIII



Oyunu Windows üzerinden çalıştırmanıza yarayacak ufak bir programcık çok işinize yarayacaktır. Aynı çalışmayı Ultima 7 içinde yapmış olan Dragon Baroque'un çalışmasına http://members.iinet.net.au/~rsd/U8inWindows.html adresinden ulaşabilirsiniz. Fakat çalıştırabilmek için oyununuzun son versiyonuna sahip olmalısınız.

ULTIMA IX

Büyük bir hayal kırıklığı yaratan oyun Neverwinter Nights motoru ile tekrar yapılıyor. Eriadain adındaki çalışmada bu motorun seçilmesinin sebebi herkesin Dungeon Siege motoru kullanmasından daha çok motorun daha özgürce ayarlamalara izin vermesi ve böylece daha çabuk ilerleyebilmeyi sağlaması. Ayrıca grubun daha önce çalıştığı RPG Maker 95 ve 2000 versiyonlarıyla da uyumlu olması (bu programı nereden bulabileceğimizi bize de bildirirseniz seviniriz). Oyunun konusu tamamen değiştiriliyor ve büyük bir grup kurarak büyük savaşlara girmeniz sağlanacak. Hatta oyunun sonunda bir Red Dragon'a binmek için onu ehlileştirmeniz bile gerekecek. Oyuna bir dişi Avatar eklenmesi de planlanıyor. Son olarak motor sayesinde Ultimayı multiplayer olarak ta oynayabileceksiniz.



Burak Akmenek | burak@level.com.tr

LEVEL inceleme

Bilen Adam

Eşşek avazı çıktığı kadar bir anırır, iki anırır...



Bu kopya oyunla var ya.... Durun be, kaçmayın hemen! Yıllardır beyninizi kemirdik kopya oyun şöyledir böyledir diye biliyorum. Az vurmadım kafalarına elime geçirdiğim editörlerin, ama bir çoğu izbandut gibi olunca haliyle onlar da vuruyorlar gerisin geri. Herkes bir Can, bir Fırat, veya ne bileyim, bir Tuğbek değil ki vur ensesine al şekerini. Bunun Berker'i var, Sinan'ı var. "Çıt" diye kırıverirler adamın bacağını mazallah!

Diyeceğim o ki, bu kopya oyunlar var ya...Ulan! Neyse, sayfayı çevirmeden inatla okumaya devam eden tek okurum, sana anlatayım o zaman derdimi. Bak şimdi, biliyorsun yıllar yılı bu kopya oyunların paralarının nerelere gittiği konusunda şüphelerimizden bahsetmiştik. Mafyaydı, örgüttü, ülkemizde hala tezgahlarda satılması "bir şekilde" yasal olan bu kopya oyunlardan elde edilen paraların tahmin edemeyeceğiniz kadar karanlık yerlere, en az senin alnının teriyle kazandığın maaşın kadar ak ve de pak olarak gidiyor olabileceğini söylemiştik. Şimdi sana bir hikaye anlatacağım. Biraz kurgu, bolca gerçek var. Ne kadarının kurgu, ne kadarının gerçek olduğunu ayırdetmeyi sana bırakıyorum.

İstanbul'da bilgisayar parçalarının ve kopya oyunların merkezi sayılan bir işhanındaki tezgahları gözetleyen bir özel dedektif varmış. Adam kırmızı Cadillac'ına kurulup kahveye bandırdığı donut'ını yerken (herhalde zamanında San Fransisco Sokaklarını çok fazla seyretmiş olacak) başlamış tezgahçıları gözlemeye. İlk olarak ortamdaki polislerin gözlerindeki reseptörlerin, tezgahçılardan yayılan ışınımları algılamadığını farketti. Aslen hepsi birer Sith Master veya en azından Padawan olan tezgahçıların polislere "Jedi Mind Trick" çektiğini varsayarak, gözlemlerine devam etti.

Akşam olup da el etek çekilince tezgahçılardan birini korunağına kadar izledi (güvenli bir mesafeden, çaktırmadan). Adamın evini, adresini ve muhtemel adını not defterine kaydettikten sonra evine gitti ve uyudu.

Bu gözlem işi birkaç gün böylece sürdü. Bir süre sonra o tezgahçının gelmemeye başladığını farketti. Birkaç gün sonra hala aynı tezgahçının gelmemeye devam ettiğini görünce, sevindi. Belki de doğru yolu bulup "gücün aydınlık tarafına" geçmişti adam. Bu arada, haftalardır aynı herifleri seyretmekten sıkıldığından, iskeledeki bayiden bir gazete alıp okumaya başladı. Sayfaları birer birer geçerken, bir habere takıldı gözü. Terörle mücadele ekibi bir terör örgütünün hücre evine baskın vermiş ve birkaç kişiyi yakalamıştı. Şöyle bir bakıp geçmek üzereydi ki, birden bir isme takıldı gözü. Ve ensesindeki tüyler diken diken oldu.

Tutuklananlardan birisinin adı, takip ettiği tezgahtarın adı ile aynıydı.

BU AY NE OYNADIK?

İncelediğimiz oyunların haricinde bir de tadı geçen aylardan damağımızda kalmış olan ve zevk için oynadığımız oyunlar var. Hangi oyunların aylar sonra bile bizi oyaladığını merak ediyor musunuz?

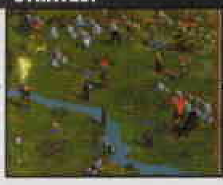
FIRST PERSON SHOOTER



Star Wars: Jedi Outcast %92 PC

Bu ay o kadar oynanmadı ofiste. Ama Sinan'ın Jesuskane'e ve diğerlerine attığı ışın kılıcı kesikleri hala tazedir :) Dur jesus, kaçma güzelim, aaaa!

STRATEJİ



Heroes of Might & Magic 4 %88 PC

Bitmiyor. Sinan, Selçuk ve Gökhan'ın tam birer haftasını yedi mendebur oyun. Yemeye de devam ediyor, edecek!

ROLE PLAYING



Dungeon Siege %90 PC

Selçuk, Burak ve Ufuk'u bizden uzak tutmaya devam etti bu ay da. Hiç şikayetçi değiliz. Özellikle iğrenç geyikçi Selçuk uzak durdukça, hiç değiliz.

nasılpuanveriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

Bilgi İçin •	Oyuna en yakın web adresi
Yapım •	Yapımcı Firma
Dağıtım •	Dağıtıcı Firma
Minimum Sistem •	Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri
Önerilen Sistem •	Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri
Tür •	Oyunun türü
Multiplay •	İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği
Artılar •	Oyunu tavsiye etmemizin başlıca sebepleri
Eksiler •	Oyunun en zayıf yanları
Alternatifler •	Oyuna en çok benzeyen diğer yapımların bizden aldıkları notlar

LEVEL NOTU %99

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

İNCELENEN OYUNLAR

sf 38 2002 FIFA WORLD CUP (PC)
sf 80 2002 FIFA WORLD CUP (PSOne)
sf 64 AMBULANCE DRIVER
sf 44 ARMY MEN RTS
sf 83 DANCE DANCE REVOLUTION KONAMIX
sf 62 DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT
sf 84 E.T.
sf 55 FLANKER 2.5
sf 46 GLOBAL OPERATIONS
sf 57 HIDDEN & DANGEROUS DELUXE
sf 81 HOOTER'S ROAD TRIP
sf 52 JANE'S ATTACK SQUADRON
sf 70 MAXIMO: GHOSTS TO GLORY
sf 82 NASCAR THUNDER 2002
sf 58 OFFROAD
sf 81 RAGE RALLY
sf 83 RAYMAN RUSH
sf 54 RIM
sf 78 SILENT SCOPE 2
sf 48 SIMON THE SORCERER 3D
sf 50 SPIDERMAN THE MOVIE
sf 24 THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND
sf 58 THE ITALIAN JOB
sf 85 V.I.P.
sf 72 VIRTUA FIGHTER 4
sf 56 WARCOMMANDER
sf 42 WARLORDS BATTLECRY 2
sf 76 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
sf 80 WORMS BLAST
sf 85 WW2: DESERT RATS

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay
1- The Sims: On Holiday	
2- Dungeon Siege	(9)
3- Star Wars: Jedi Outcast	(2)
4- 2002 FIFA World Cup	
5- Medal of Honor: Allied Assault	(3)
6- The Sims: Hot Date	(4)
7- The Sims	(5)
8- Championship Manager 01/02	(6)
9- Half Life: Generations Pack	
10- The Sims: Livin' It Up	

KONSOL	geçen ay
1- LMA Manager 2002	
2- 2002 FIFA World Cup	
3- Grand Theft Auto 3	(1)
4- Gran Turismo 3	(3)
5- Metal Gear Solid 2	(2)
6- State of Emergency	
7- Tekken Tag Tournament	
8- Tony Hawk's Pro Skater 3	
9- Max Payne	(8)
10- Pro Evolution Soccer	

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 %91

"Ah kafam, oy dizim!" sesleri arasında Sinan, Onur ve Fırat bu oyunu oynadılar. Sinan CD'yi hazırlamak bahanesiyle demosunu oynadı ama, olsun.

ACTION



Grand Theft Auto 3 %98 PS2

Geliyor! Siz bu yazıyı okurken cümbür cemaat PC'de GTA 3 oynuyor olacağız.

ADVENTURE



Blade Runner %81

Yetti gayrı! Yok mu bu oyunu buradan alacak olan? Haliyle kimse oynamadı. Syberia bir çıksa bunu buradan şutlayacağız, ama...

YARIŞ



World Rally Championship PS2 %90

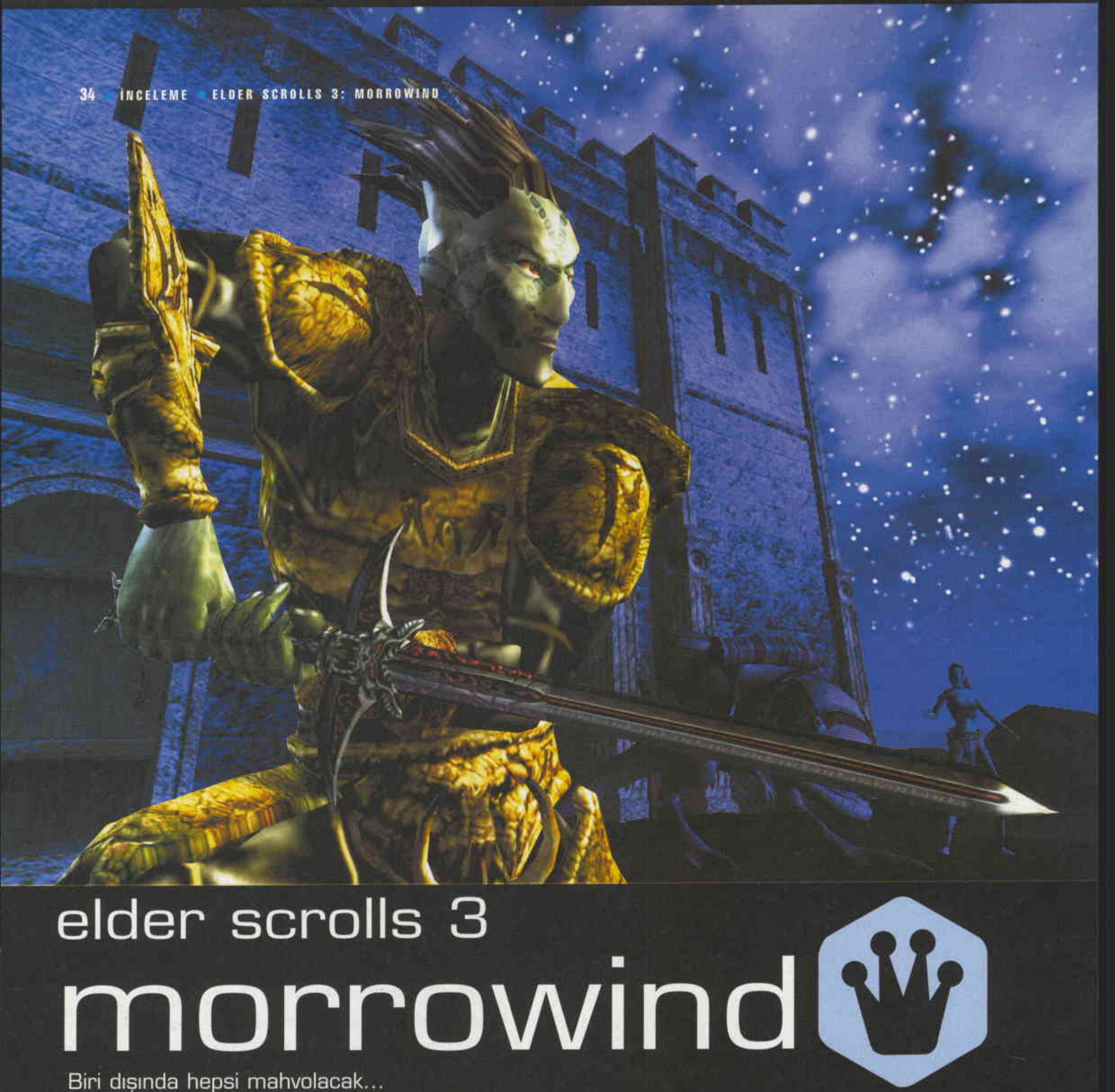
"Oha!" sayıda pist içeren WRC'yi, Colin McRae Rally 3 gelene kadar bu tepelerin kralı olarak çağırabilirsiniz. Fırat oynadı, Can oynadı...

SİMULASYON



IL-2 Sturmovik %92 PC

Hala en güzel simulasyon. Dergideki tek joystiğimiz kırılmış olmasa oynayacaktı birileri, ama kader işte (kim kırdı ulan güzelim cihazı?!).



elder scrolls 3 morrowind

Biri dışında hepsi mahvolacak...

İmparatorluk hapishane gemilerinin çok daha geniş olduğunu sanırdım. Bu fındık kabuğu kılıklı teknede olmaktan, okyanusta sallanıp durmaktan sıkıldım. Geceleri derin uykularda kaybediyorum kendimi, ne güverteye çıkabiliyorum, ne de gökyüzünü görebiliyorum çünkü. Beni nereye götürüyorlar? Ve neden teknede sadece birkaç mahkum var? Bilmiyorum. Bana gittiğim yerde serbest kalacağımı söylediler, cezamın bittiğini, artık özgür bir adam olduğumu. Cezam bittiyse neden beni bir gemiye koyup imparatorluk topraklarından bu kadar uzağa sürgün ediyorlar anlamış değilim. Muhafızlar pek konuşmayı seven tipler değil, en azından mahkumlara karşı öyleler. Sanırım konuşsalar bile söyleyecekleri çok fazla birşey olmazdı.

Geride kimse kalmadı beni hatırlayacak. Hoş, o kadar zaman hapiste kaldıktan sonra beni hatırlayan birileri çıksa şaşardım herhalde. Belki sürgüne gönderilmek iyi olabilir. Belki gittiğim yerde biraz daha farklı olabilir hayat. En azından etrafımdakiler artık bana sabıkalı bir mahkum gözüyle bakmayacaktır. Umarım. Tuhaf rüyalar görüyorum son günlerde, içimde başlamak üzere olduğum hayatla ilgili tuhaf bir his var. Adını koyamıyorum, iyi mi yoksa kötü mü bilemiyorum. Ama ne önemi var ki? Gitmek ya da kalmak arasında bir seçim yapabilecek durumda değilim zaten. Açık denizlerin sert rüzgarı yelkenleri dolduruyor ve gemiyle birlikte bilmediğim bir yere sürükleyip götürüyor beni. Umarım yakında biter bu yolculuk, bu küflü ambarda oturup ahşap gövdenin çıkardığı gıcırtıları dinlemekten bunaldım artık. Bugüne dek gördüklerimden daha kötü ne gelebilir ki başıma?

Massive Single Player

Ne zaman biri "Bethesda yeni bir oyun çıkaracakmış, duydun mu?" dese tüylerim diken diken olur. Benim kitabımda bu isim klasik olma



Bu nasıl grafiktir, nasıl ortamdır...

potansiyeli bulunan oyunlarla aynı sayfada yazılıdır. Bu adamları yaratıcılık açısından Blizzard ve Westwood ile aynı kefeye koyuyorum desem yalan olmaz hani. Ama maalesef "Bethesda" demek, aynı zamanda insanı oyun oynamaktan tiksindirecek denli sorunlu oyunlar da demektir. İnanın bana, eskiden beri çıkardıkları hemen her oyunu oynamış ya da oynamak için çaba sarfetmişimdir. Ama çoğu zaman inanılmaz derecede sorunlu program kodları yüzünden bir noktada pes etmiş, hayalkırıklığı içinde oyunu kaldırıp bir kenara atmışımdır.

Elder Scrolls serilerine gelince, özellikle Daggerfall PC oyunları arasında tam bir klasiktir. Bir oyunun ne denli geniş, ne denli özgür ve aynı zamanda ne denli sorunlu olabileceğini de ispatlamış bir yapımdır. Oyun tarihinde onun kadar geniş bir oyun evreni sunan oyunların sayısı cidden çok azdır, tabii MMORPG türüne girenleri saymazsak. İşte şimdi buna +1 ekleyebilirsiniz, çünkü Morrowind uzun yıllardan sonra en sonunda piyasaya çıkmış bulunuyor. Yani ciddi hayalperestler için artık yeni bir seçenek daha var.

Morrowind kelimenin tam anlamıyla pek çok açıdan "aşmış" bir oyun. Her ne kadar adına bakınca bir devam oyunu gibi görünse de, aslında piyasayı dolduran "klonlanmış" ürünlerle hiçbir ortak noktası yok. Bu oyun çok uzun zamandır üzerinde çalışılan, bilgisayardaki Role Playing türüne bambaşka bir yüz kazandıran bir yapım. Bugüne dek benzer oyunlarda gördüğünüz herşeyi unutun, çünkü Morrowind daha ilk dakikadan itibaren ne kadar farklı olduğunu ortaya koyuyor.

Yeni Kıyılar...

Daggerfall tüm bir kıtayı size oyun alanı olarak sunuyordu, Morrowind ise sadece tek bir kıtadaki bir Dark Elflerin elindeki bir bölgeyi veriyor. En azından ilk bakışta böyle gibi görünüyor, ama oyuna girdiğiniz andan itibaren o tek kıtanın aslında ne kadar büyük olduğunu anlıyorsunuz. Yapımcılar oyunda senaryoyu izleyip herhangi bir sona ulaşabilmek için en azından 200 saat harcamanız gerektiğini belirtiyorlar. Ancak kişisel kanaatim bunun çok iyimser bir tahmin olduğu yönünde, çünkü gidilecek o kadar çok yer, yapılacak o kadar çok iş var ki. Bu bölgeyi karış karış dolaşabilmek için bunun en az beş, hatta on katı süre harcamak gerekecek. O zaman bile herşeyi göremeyeceksiniz, çünkü olaylar kişiliğinize göre de yön değiştirebiliyorlar. Ah evet, oyunun sonunu görmek için senaryoyu takip etmelisiniz tabii ki, ama atacağınız adımlar oyunun sonunu da çok farklı biçimlerde etkiliyor.

Oyun dünyası tam anlamıyla yaşayan bir evren, kasabalar halkla dolu ve herkes işine gücüne bakıyor. Sabaha karşı 4 sularında girdiğiniz bir kasabada etrafta dikilen çok fazla karakter bulmayı beklemeyin, çoğu evinde dinlenmeye çekilmiş olacaktır. Ve kafanıza estiği gibi her yere girip herşeyi alamaz, herkesle konuşamazsınız. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi. Açık alanlara gelince, kelimenin tam anlamıyla sürprizlerle dolular. Öylesine yolda durmuş bekleyen bir adama yaklaştığınızda soyguncu olduğunu görebilir, masum bir mağaranın bir haydut inine açıldığını görebilirsiniz. Tıpkı oyundaki herkesle olduğu gibi, hemen her tür nesneyle de bir şekilde etkileşimde bulunmak mümkün. Ama tabii bu biraz da sizin bilgi ve görgünüze bağlı, anlarsınız ya.

Ve harita tasarımı. Aslında Morrowind bugüne dek gördüğüm en detaylı haritalara sahip diyebilirim. Mesela bir şatoya kapıdan giremiyor musunuz? Telaşa ne gerek var, baca ne güne duruyor? Çoğu zaman gidebileceğiniz yerler sizin hayalgücünüzle ve fizik kanunlarıyla sınırlı diyebiliriz. Ama tabii büyünün gerçek olduğu bir evrende alışılmış fizik kanunları bile rahatlıkla esnetilebilir.

Kimsin Sen?

Morrowind iki farklı kamera açısından oynanabilen bir oyun, ancak tasarımcılar önceliği kendi gözünüzden görerek oynamaya vermişler. Ve eğer yeterince güçlü bir bilgisayarınız varsa, bu oyun bugüne dek kendi gözünüzden görebileceğiniz en inanılmaz grafiklere sahip. En basit nesne bile mükemmel bir biçimde modellenmiş, karakter animasyonları çoğunlukla akıcı ve yumuşak. Ama bununla kalmıyor, oyun dünyasında olup bitenler sizi atmosferin içine çekip götürüyorlar. Kayalık tepelerde durmuş etrafa bakarken birden kapanan gökyüzü ve bastıran yağmur, ya da çölü kasıp kavuran kum fırtınaları, karanlık mağara duvarlarında oynaşan meşale ışıkları, bu oyunda herşey oyuncuyu havaya sokmak için elbirliği ediyor. Tabii bunun ağır bir bedeli var, oyunu doğru düzgün çalıştırabilmek için cidden çok güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. En azından 1 GHz işlemci, 256 MB RAM ve 32 MB Ekran kartınız olmalı. Oyun TNT 2 ve üstü Nvidia, ayrıca ATI Radeon grafik işlemcilerini destekliyor. Ancak oyun kodu GeForce 3 için optimize edilmiş ve böyle bir kartınız yoksa grafik güzelliğin büyük bir kısmını göremeyeceksiniz demektir. Şimdi çoğunuz "Ben oyunda grafiğe önem vermem, niye anlatıyorsun ki?" diyebilir. İki sebebi var. Öncelikle bu oyunda grafikler gerçekten önemli. İkincisi, yarın kalkıp birileri "Abi Voodoo 3 ekran kartım var, oyun neden çalışmıyor?" diye bağırabilir, bunun önünü almaya çalışıyorum.

Morrowind sadece grafikleriyle ön plana çıkmıyor, oyun sistemi ve tasarımı mantığı da kendini diğerlerinden hayli ayırıyor. Öncelikle karakter yaratma sistemi hayli basit, kırk saat zar atmak, stat ayarlamak yerine, basit birkaç adımda kimliğinizi ortaya koyuyorsunuz. Seçilecek çok sınıf var, ama birkaç tıklama ile ta-



Yeteneğinize uygun zırhlar seçmeniz gerek.



"Abi çok güzel peynir geldi, yapayım mı sana bir kilo?"









mamen kendine has bir karakter yaratabilirsiniz. Arabirim de hayli basit, birkaç tıklamayla her işi halletmek mümkün, üstelik isterseniz tuşları istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Eşya kullanma işi ise çok mantıklı bir temele oturtulmuş. Çoğu nesneyi, mesela bir zincir zırhı, o konuda usta olmasanız bile kullanabiliyorsunuz. Yani envanterdeki zırhı Strength yetmiyor diye giyememek gibi bir saçmalık yok. Ama o zırhın size ne kadar faydası dokunur, ya da hatta zararı mı olur, orası ayrı hikaye.

Bana Bir Kılıç Verin!

Çoğu FRP bir dizi Quest üzerine kurulur, bunların büyük kısmı da çoğunlukla bir kahrama yakışmayacak işler olur. Ama Morrowind sizi zaten bir kahraman olarak oyuna başlatmıyor. Buna ek olarak size ipe sapa gelmez "fare katliamı" gibi görevler de yüklemiyor. Aksine görevler çok daha sıradan görünen ama daha büyük olayların kapısını açan şeyler. Hatta çoğu zaman oyun dünyasındaki yerinizi belirlemekte de yardımcı oluyorlar. Mesela oyunun başında kasabadaki insanlarla konuşunca yakınlardaki bir mağarada barınan haydutlardan şikayet ediyorlar. Ama kimse size onları temizleme görevi vermiyor, sadece orada bir yerde bolca ganimet olduğunu kulağınıza fısıldayıveriyorlar. Gidip gitmemek size kalmış.

Ancak eğer bela aramaya karar verirseniz çok dikkatli olmanızı öneririm, çünkü Diablo oynamıyorsunuz. Tuğbek'in yaptığı gibi elinize geçen herşeyi yürütüp üstünüze sağlam zırh ve silah alsanız bile, bu muhteşem bir savaşçıya dönüştüğünüz anlamına gelmiyor. Unutmayın ki siz limana dün indiniz, oysa o haydutlar uzun zamandır mesleklerini icra ediyorlar. Yani girdiğiniz mağarayı temizleyip çıkma ihtimaliniz çok yüksek değil. Aslında alışık olmayanlar için Morrowind ilk bakışta "baltalı, kılınçlı Quake" gibi görünse de, oyun sistemi dikkatli olmadığınız takdirde çabucak dağılmanızı garantiliyor. Bu kalabalık gruplara kafadan dalıp ortamı dağıtabileceğiniz bir oyun değil. Çoğu oyunun aksine ilk karşınıza çıkan düşmanlar basit, seviyenize uygun yaratıklar olmayabilir. Neyse ki oyunu istediğiniz anda ve istediğiniz kadar çok kaydedebiliyorsunuz.

BETHESDAAAAA!!!

Ama herşeye rağmen bu bir Bethesda oyunu, ve her ne kadar çoğu Internet sitesi "sorunsuz" diye bağırsa da, Morrowind sorunlu bir yapım. Şahsen oyunu farklı donanımlara ve işletim sistemlerine sahip 3 farklı PC üzerinde denedim. Bunlardan ikisinde oyun ısrarla Windows'a düşmeye devam etti. Üçüncü sistemde oyun düzgün olarak çalıştı ve hayli uzun süre pek ciddi bir sorunla karşılaşmadan oynayabildim. Ancak zaman zaman seslerde bozulmalar ve animasyonlarda aksamalar gözlemledim. Bu Tuğbek'in donanım testi için kullandığı hayli güçlü bir sistemdi ve her ne kadar bana olmadıysa da, daha sonra Tuğbek bu sistemde de oyunun Windows'a düşebildiğini bildirdi. Sanırım Bethesda yakınlarda hayli kallavi bir yama yayınlar.

Ancak dikkat ettiyseniz yazının başlarında Morrowind'in ne kadar büyük bir oyun olduğunu söylemiştim. Bu aslında durduğu yerde daha da büyüyecek olan bir oyun. Çünkü Bethesda programcıları büyük bir eşşeklik edip kendi kullandıkları harita editörünü de PC versiyonuna dahil etmişler. Dikkat edin, bu basit bir harita editörü değil, bununla sıfırdan yeni bir kıta, karakterler, olaylar ve senaryo yaratmak mümkün. Ayrıca bunları Internet üzerinden



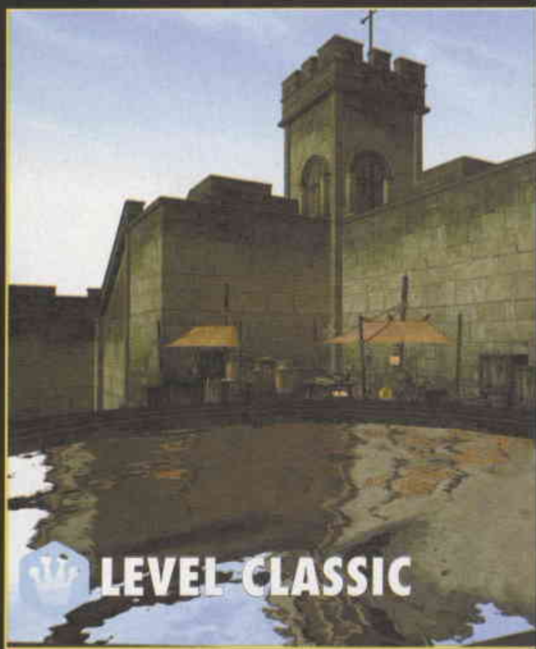
Tüh, keşke yayımı alsaymışım.



"Baba zırh yapmışsın kendine?" -"He yaa, indirim vardı."











paylaşmak son derece kolay. Daha şimdiden Morrowind için pek çok yeni haritanın yolda olduğu söyleniyor. Bu oyun Mod olayına yeni bir boyut katacak ve amatör dehaları ortaya çıkaracak gibi bir his var içimde.

Kim Alsın?

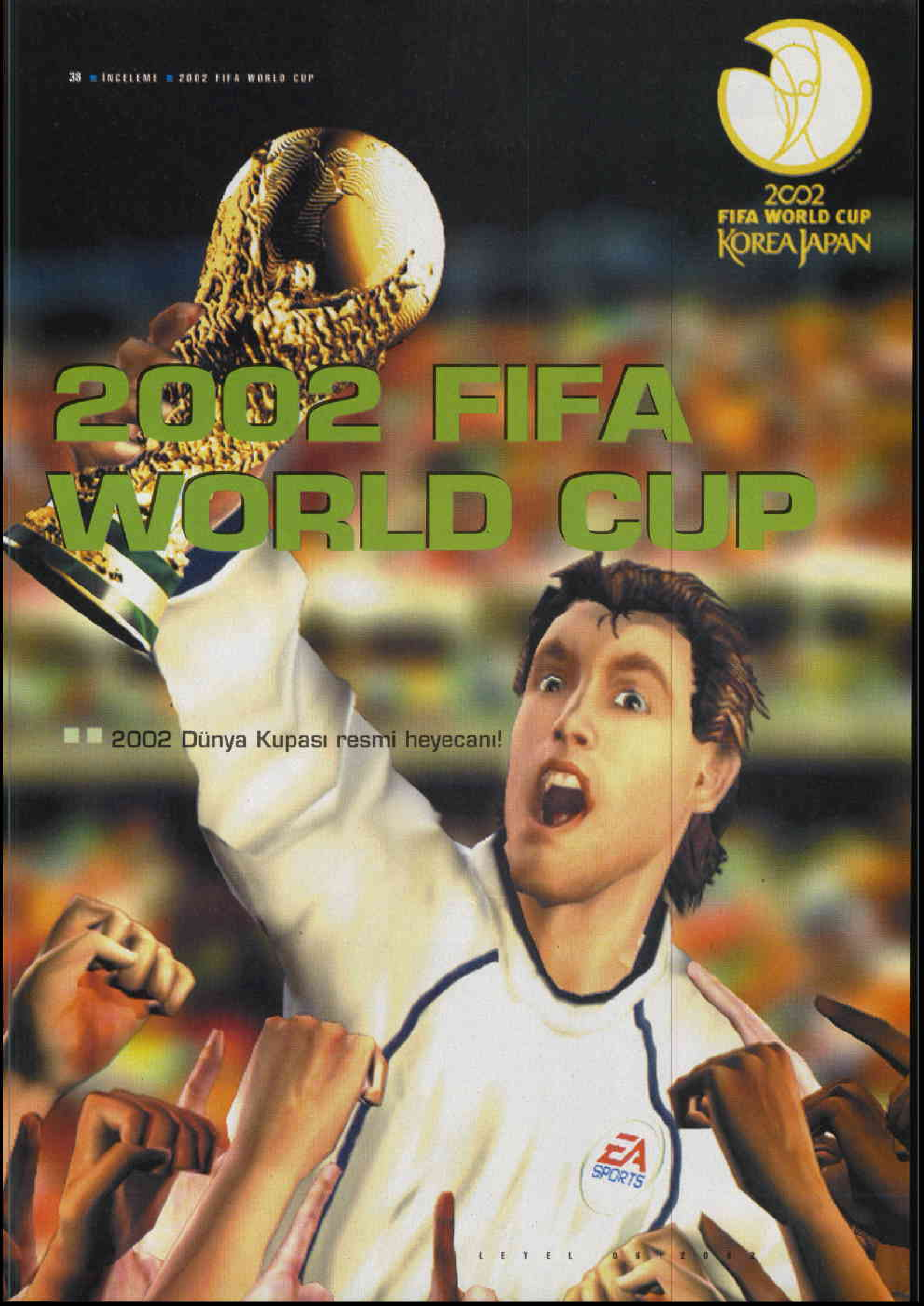
Sonuç olarak Morrowind sorunları olan bir Bethesda oyunu, ama öyle bir oyun ki bu, sinirden dişlerimi gıcırdatsam bile kendimi yüksek not vermekten alamıyorum. Şu kadarını söyleyeyim ki, eğer cebimde biraz para olsaydı sırf bu oyunu rahatça oynayabilmek için yeni bir sistem toplardım. Peki size tavsiye eder miyim?

Bakın açıkça konuşayım, bu oyunu herkes oynamamalı. Eğer yeterli İngilizce bilginiz, biraz FRP kültürünüz, güçlü bir bilgisayarınız yoksa bu oyundan uzak durun. Hele de dümdüz bir FPS haritasında önünüzdeki tek kapıyı bulamıyorsanız, kesinlikle uzak durun. Çünkü böyle bir oyuncu Morrowind ile ancak birkaç dakika uğraşabilir, sonunda da hem oyundan, hem oyunlardan, hem de bunu kendisine tavsiye eden dergi yazarından nefret eder. Morrowind inanılmaz geniş bir oyun. Yani doğrudan doğruya sanal bile olsa keşfedecek yeni bir kıta arayan amatör PC kaşiflerine hitap ediyor. Eğer hayalgücünüz ve sabrınız yeterli değilse, zaman ayıramazsanız, bu oyundan zevk almanız mümkün değil. Ehm, tabii bu durumda sınav dönemi gelen öğrencilerin de bu oyundan uzak durması gerekiyor, en azından sınavlar geçene dek. Ama eğer yukarıdaki kriterlere uyuyorsanız, o zaman bu oyunu alın. Mutlaka alın. Koşarak ve çağıldayarak alın! Çünkü bu bir klasik.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Bilgi İçin	http://www.elderscrolls.com/
Yapım	Bethesda Softworks
Dağıtım	Bethesda Softworks
Minimum Sistem	P3-500, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1 GB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Yok.
Tür	FRP
Artılar	Çok yüksek grafik ve ses kalitesi, çok geniş oyun dünyası, yüksek oyun atmosferi, hareket serbestliği.
Eksiler	Sisteme bağlı olarak hayli sorunlu olabiliyor, hatta çalışmayabiliyor, çok güçlü bir sistem istiyor.
Son Karar	Aslında bu kadar sorun çıkarabilen bir oyuna yüksek not vermem, ama bu bir istisna. Alınmalı, oynanmalı.
Alternatifler	Gothic - Şubat 02 (%75) Wizardry 8 - Mart 02 (%72) Might & Magic 9 - Mayıs 02 (%62)

LEVEL NOTU %94



2002 FIFA WORLD CUP

■■ 2002 Dünya Kupası resmi heyecanı!


Kimi futbolcuların suratları, gerçekleriyle birebir aynı yapılmış.

David Beckham sakin sakin sağ kanattan ilerliyordu. Biraz sonra, topun tam yirmi iki dakikadır kendisinde olduğunu farketti. Bir anda panikleyerek topu hemen en yakın Butt'a verdi. Butt topu aldığı gibi orta sahaya doğru koşarken birden yere kapaklanıverdi. Beckham, Butt'ın kapak olmasına sinirlenip kafasına bir tane patlattı ve sinirli sinirli topun başına geçti. İyice gerildi, gerildi, topa vurdu. Yuvarlak top, havada yaklaşık olarak onbeş saniye asılı kaldıktan sonra defansa çarparak Owen'da kaldı. Owen artık kaleciyle karşı karşıyaydı. Kalecinin sağından attı, solundan geçti. Kale bomboştu. Topa vurdu. Top yuvarlandı, yuvarlandı, ama değil kaleye girmek, taca çıktı. Beckham sinirli sinirli Owen'ın yanına gitti ve... Kafasına bir tane patlattı.

World Cup 2002

Kim ne derse desin, FIFA serisinin en iyi oyunu World Cup 98'di. World Cup 98'deki heyecanı serinin diğer oyunlarında bulamadım. 2002 FIFA World Cup ise, en az World Cup 98 kadar iyi. Bu da iyi haber olsa gerek.

2002 FIFA World Cup'ta, 2002 Dünya Kupası'na katılan milli takımların tamamı bulunuyor (32 takım). Kadrolar gerçeklerine birebir olarak uygun. Sadece kadrolar değil, oyundaki her şey gerçeğiyle aynı. Mesela 2002 FIFA World Cup mod'unda, gerçek Dünya Kupası'ndaki gruplarda oynuyorsunuz ve World Cup 98'de olduğu gibi grupları değiştiremiyorsunuz. Oyunda World Cup'ın dışında yalnızca Friendly yapabiliyorsunuz. Bu arada, 2002 FIFA World Cup mod'unda yalnızca bir takım seçilebiliyor. Yani sevdiğiniz bir Berker'i karşınıza alıp aynı grupta oynayamıyorsunuz.

Oyunu oynamasanız bile sadece izleyerek eğlenebiliyorsunuz.

FIFA serisinde artık Beginner'la birlikte 4 ayrı zorluk derecesi bulunuyor. Pek zor bir derece değil ama olsun (sanırım Training yerine eklenmiş). Diğer zorluk dereceleriyse değişmemiş.

`Yep` olan yenilikler!

2002 FIFA World Cup'ta gerçekten de çok fazla yenilik bulunuyor. Bu yeniliklerden en vurucu olanıysa Air Play. Air Play oynanışıyla artık havadan gelen veya boşta kalan her topa istediğiniz gibi vurabiliyorsunuz. Diyelim ki orta sahadan ceza alanına doğru bir orta yaptınız. Top havadayken `D` tuşunda parmağınızı basılı tutarak vurma şiddetinizi ayarlıyorsunuz, top geldiği anda da adamınız otomatik olarak topu yumuşatıp vuruyor. `D`nin dışındaki tuşları da aynı şekilde kullanabiliyorsunuz. Ayrıca artık sadece şutlarda ve paslarda değil, kafa vuruşlarında da vurma şiddetini kendiniz ayarlıyorsunuz.

Air Play oynanışı FIFA'yı çok değiştirmiş ve eğlenceli hale getirmiş. Bu oynanış sayesinde çok farklı hareketler yapabiliyorsunuz. Mesela, karambol anlarında top havada boşta kaldığı zaman adamınız o karmaşa arasından topu göğsüyle indirip, çok sert bir şut çekebiliyor. Veya havadan gelen topları diziyle yumuşatıp vole vurabiliyor. Her şey, top havadayken parmağınızı (veya kafanızı, hiç farketmez) tuşlarda basılı tutmakta bitiyor.

2002 FIFA World Cup'taki diğer önemli bir yenilikse, yıldız oyuncuların yeteneklerinin oyuna yansıtılması. Her takımda en az bir yıldız oyuncu bulunuyor (haliyle, İngiltere veya Brezilya gibi takımlarda yıldız oyuncu sayısı epey fazla). Bu yıldız oyuncuların; pas, şut, hız ve defans yeteneklerinden hangisi daha iyiyse, o yeteneklerini kullandıkları zaman kendilerinin veya topun arkasından aleve benzer bir efekt çıkıyor. Mesela, oyunda Hakan Şükür yıldız oyuncu ve şut yeteneği çok iyi. Dolayısıyla Hakan kaleye şut çekerken topun arkasından alev çıkıyor. Bu yenilik oyuna sadece grafiksel olarak yansıyor. Yani oynanışa herhangi bir etkisi yok. Ayrıca isterseniz bu özelliği açıp kapatabiliyorsunuz.

Bu iki ana yenilik dışında, oyunun oynanış mantığı FIFA 2002 ile hemen hemen aynı sayılır. Yalnız, oynanışta ufak birkaç değişiklik daha var. Bunlardan biri, topu rakipten çok zor alabiliyor olmanız. FIFA 2002'de ve diğer FIFA oyunlarında `D` tuşuyla adama girdiğinizde veya `A` tuşuyla çift aldığınızda topa rahatlıkla sahip olabilirdiniz, ancak 2002 FIFA World Cup'ta işiniz çok zor. Topa `D` ile girdiğiniz zaman rakibiniz sendeliyor, ama çoğu zaman topu alamıyorsunuz. `A` tuşuyla yaptığınız girişimler de, eğer topa dokunamazsanız kesinlikle faulle sonuçlanıyor. Bunların yanında World Class mod'unda bilgisayarın çok hızlı pas yapması da maç boyunca topa çok az dokunabilmenize sebep oluyor. Konu zorluk derecelerinden açılmışken; Bu defa, World Class zorluk derecesinde ortalama bir takımla gruptan çıkabilirseniz, kendinizi şanslı sayın. FIFA, `95 yılından bu yana, ilk defa bu kadar zor olarak karşınıza çıkıyor.

Yeniliklerden bir diğeri ise gerçekçi fizik kuralları. Artık top çok daha gerçekçi hareket ediyor ve oyunculara çarptığı zaman kesinlikle yön değiştiriyor. Yani eski oyunlarda olduğu gibi top adamların içinden geçmiyor. Bu da demek oluyor ki, eğer defanstan topu rahatça çıkartmak istiyorsanız, kendinize hakemin de olmadığı boş vadiler, ovalar ve krokiler (hımm) bulmalısınız.

EA Sports oyunun gerçekçi olması için her şeyi yapmış. Buna, maçları yeniden oynayamamanız da dahil. Hatırlarsanız önceki FIFA









Animasyonlar artık çok daha yumuşak.













oyunlarının hepsinde maç bittikten sonra o maçı yeniden oynayabiliyordunuz. 2002 FIFA World Cup'ta ise maç bittikten sonra oyunu yeniden başlatma şansınız yok. Bu da oyunun gerilimini ve heyecanını artırıyor. Eğer 90. dakikada Çin'den gol yeyip kupadan elenirseniz, ki ben elendim, size en yakın donanıma başvurabilirsiniz (yani kafa atabilirsiniz, mesela ben elenince işlemciyi çıkarıp, eee, yedim).

2002 FIFA World Cup'ta 9 ayrı kamera açısı bulunuyor. Oyunda en çok kullanılan kamera olan Tower kamerası, FIFA 2002'ye oranla çok daha açık bir alanı çekiyor ve topu çok iyi takip ediyor. Hatırlarsanız FIFA 2002'deki Tower kamerası topu iyi takip edemiyordu.

Oyundaki farklılıklardan birisi de, oyun içindeki duraklamaların (sakatlıklar, sarı kartlar veya oyuncu değişiklikleri), devrenin sonunda zamana eklenmesi. Yalnız, aynı World Cup 98'de olduğu gibi, neden hep son saniyelerde gol yediğimi anlayamadım.

Tahmin edeceğiniz gibi yeni oyunda yeni çalımlar ve animasyonlar da bulunuyor. Bu çalımlar arasında topu sektirmek bile var. Bir ara durun ve `E` tuşuna basın. Daha sonra top, oyuncunun her ayağına değdiğinde yine `E`ye basın. Oyuncunuzun topu sektirdiğini göreceksiniz. Bunu sadece ayakla değil, omuzunuzla da yapabiliyorsunuz. Ve en önemlisi, bunu yaparken gerçekten top sektirdiğinizi hissediyorsunuz. Futbolcu animasyonlarıysa tam anlamıyla sizi havaya sokuyor. Her hareket çok gerçekçi bir şekilde oyuna aktarılmış. Futbolcuların; topa vururken kollarını geriye atması, faullerde yere düşüşleri, topun üstünden atlamaları, kafa atarken eğilmeleri, kornere çıkmasına çok az kalan topları yatarak kendilerine çekmeleri ve daha aklıma gelmeyen birçok hareketi, kesinlikle çok gerçekçi yapılmış. Öyle ki, oyunu oynamasanız bile sadece izleyerek eğlenebiliyorsunuz. Her şey bunlarla kalmıyor, hareketler aynı zamanda oldukça fazlalaştırılmış. Mesela oyunda kafa atmanın tam 4 ayrı şekli var. Bunlar oyun içinde otomatik olarak belirleniyor. Yani hangi şekilde kafa atmanız gerektiğini kendiniz belirlemiyorsunuz.

Unutmadan, oyunda artık fauller ve ofsaytlar da ağır çekim olarak yeniden gösteriliyor. Bu da maça `canlı yayın` havası veriyor, ancak bu tekrarlar bir yerden sonra sıkıcı olabiliyor. Ve tekrar seçeneğini kapatamıyorsunuz. Sarı kartlarda veya tartışma pozisyonlarındaysa FIFA 2002'de olduğu gibi araya müzik giriyor. Oyundaki müziklerin tamamı Vancouver Senfoni Orkestrası tarafından yapılmış. Doğal olarak da tartışmalı pozisyonlar dahil oyundaki her müzik senfonik tarzda.

Kel kafa!

2002 FIFA World Cup'ın belki de en önemli özelliği, Dünya Kupası heyecanını oyuncuya verebilmesi. Peki bu nasıl oluyor? Her şeyden önce, grafikler FIFA 2002'den çok daha iyi. Kaplamalar daha detaylı. Futbolcuların suratları çok gerçekçi. Hatta yıldız futbolcuların birçoğunu isimlerine bakmadan tanıyabiliyorsunuz. David Beckham'ın saçı bile gerçekte olduğu gibi 1 numara. Kesinlikle, bir futbol oyunu için şu anki imkanlar dahilinde daha iyi grafik yapılamazdı. Seyircilerse, ilk oyundan bu yana ilk defa bu kadar iyi görünüyor. Bunun yanında oyuna etkileri de çok daha fazla. Maç içinde çok daha coşkulular ve tezahuratları daha güçlü. Oyundaki stadyum atmosferiyse inanılmaz. Maçlardan önce lazer gösterileri yapılıyor ve seyirciler, takımlar sahaya çıkarken sahaya konfetiler yağdırıyorlar. Ayrıca maç yapan takımların ufak ve dev bayraklarını görebiliyorsunuz. Her şey en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş. Oyuna kendinizi kaptırmanız çok kolay.

Spiker ise her zamanki gibi aynı. Bu defa oyuncular hakkında yorum da yapabiliyor, ancak nedense gollerde çok sakin. Gollerden sonra `Aa, gol olmuş` der gibi bir hali var. İlk oyundan bu yana bu değişmedi. Sensible'ın PC versiyonunda olduğu gibi `Goooooool` diye uzun uzun bağırabilirlerdi (altı `o` ile).

Diğer taraf...

Her FIFA oyununda olduğu gibi 2002 FIFA World Cup'ın da eksileri ve sorunları var. Bu eksilerden en önemlisiyse, oyunun bir yerden sonra monotonlaşması. Bilgisayarın attığı goller genelde hep aynı. Ya uzaktan muz şeklinde vurarak 90'a atıyorlar, ki buna hiçbir şey yapamıyorsunuz, ya da ortadan girerek kalecinin yanından yuvarlıyorlar. Bunu geçelim, ama World Class'da bile bilgisayarın yakın mesafelerden saçma sapan vuruşlar yapması affedilmez. Hatta bazen boş kaleye bile topu dışarı atıyorlar. Bunun dışında halen kontrollerde bazı sorunlar var. Bazen topa en yakın adamı seçmek istediğinizde seçemiyorsunuz ve o anda kontrol tamamen elinizden çıkıyor. Kale çizgisine yakın pozisyonlarda da, adamınızın animasyonla birlikte kalenin içine girmesi çok sinir bozucu!

We are the champions, my friend

Ufak tefek eksiklerine rağmen 2002 FIFA World Cup kesinlikle çok kaliteli bir oyun. Oyunun FIFA 2002'den bu kadar farklı olabileceğini sanmıyordum. Eğer elinizde FIFA 2002 varsa ve 2002 FIFA World Cup'ı alıp almamakta kararsız kaldıysanız, ben size yardımcı olayım: Bu oyunu alın!

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.ea.com
Yapım	EA Sports
Dağıtım	EA
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 16 MB E. kartı
Önerilen Sistem	PII-500, 128 MB RAM, 32 MB E. kartı
Multiplay	Var
Tür	Spor
Artılar	Yeni Air Play oynanış tarzı. Yıldız oyuncu yetenekleri. Harika grafikler. Dünya Kupası atmosferi.
Eksiler	Klavye takılmaları. Hep aynı gollerin atılması. Bilgisayarın bazen çok saçma goller kaçırması.
Son Karar	FIFA 2002'nin aşağıdaki skoruna bakıp şaşırmayın, sadece Klasik ödülünü verirken çok seçici davranıyoruz artık. 2002 FIFA World Cup, nereden bakarsanız bakın PC'de şimdiye kadar yapılmış olan en iyi futbol simulasyonu.
Alternatifler	FIFA 2002 - Kasım 01 (%92) UEFA Euro 2000 - Haziran 02 (%85) World Cup 98 - Mayıs 98 (%89)

LEVEL NOTU %89

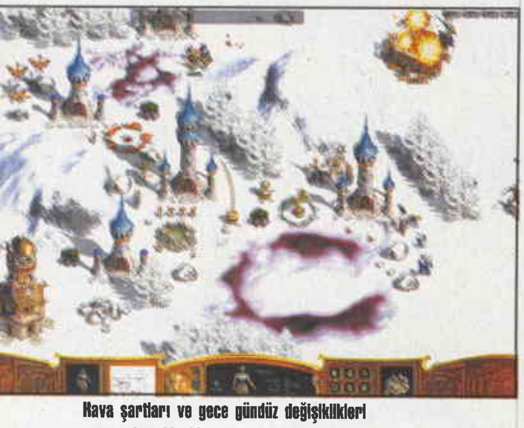




warlords battlecry II

Oyununu değiştireceksen böyle yapacaksın.

Klasik Warlords sıra tabanlı stratejinin babasıdır. Özellikle eski oyuncuların çok iyi bileceği seri bir iki sene önce kendini grafik bakımından yenilemiş ve daha da iyileştirilmiş halde piyasaya sürülmüştü. Battlecry ise serinin gerçek zamanlı oynanabilen hali. Sıra tabanlı bir klasiği gerçek zamanlıya çevirmek öyle eski sistemin yamalanıp yenisine uyarlanmasıyla yapılacak bir iş değil. Bu durumda Ubisoft yepyeni bir oyun yapmış. Her strateji oyununda mutlaka seçebileceğiniz bir sürü ırk vardır. Burada da 12 farklı ırktan birini seçip ona göre bir kahraman yaratabilirsiniz. Tabiki oyun boyunca kullanacağınız birimlerde buna göre değişecektir. Yarattığınız kahraman aynı zamanda sizin yöneteceğiniz krallığı da belirliyor. Krallıklar bir çok oyuna konu olan Erathia kıtası üzerinde bulunuyorlar. Amacınız ise sınırlarınızı genişleterek 40 bölgeyi ele geçirmek. Böylelikle oyunun bitirebiliyorsunuz. Fakat isterseniz bitirmeyip tüm haritayı ele geçirebilir ve böylelikle rakiplerinizi tamamane pes ettirebilirsiniz.



Hava şartları ve gece gündüz değişiklikleri çatışmaları birebir etkiliyor.

Disposable Heroes

Oyunun en büyük eğlencesi en başta yarattığınız karakteri oyun içinde bir birim olarak kullanabilmeniz ve tüm birimlerinizin savaşırken tecrübe kazanması. Yani bir nevi stratejik FRP oynuyor gibisiniz. Oyun içinde bölgeleri ele geçirip başka bir bölgeye saldırmaya karar verdiğinizde savaşa başlarken yanınıza belli sayıda birim alabiliyorsunuz. İşte burada birimlerinizin tecrübe kazanması kendini gösteriyor. Çünkü önceki haritada yüksek bir tecrübe kazanmış herhangi bir piyadeniz kendi ismi ile siz seçmeniz için karşınıza çıkıyor. Burada o karakteri yanınıza alıp yeni haritaya daha avantajlı başlıyabiliyorsunuz. Böyle böyle o biriminiz süper bir karakter haline gelebiliyor. Tabi onları kaybetmemek için sizde kastıkça kasıyorsunuz. Kahramanınız ise level atlıyor. Böylece elinizdeki puanları onun özelliklerine dağıtarak belli bir çizgide ilerlemesini sağlıyorsunuz.

Command & Conquer serisinde olduğu gibi burada da ana harita üzerinden hangi bölgeye saldıracağınızı seçmeniz gerekiyor. Önceliğiniz size en fazla gelir getirecek en zayıf bölgeler olmalı. Böylelikle kısa zamanda zenginleşirsiniz. Düşmanlarınızın ana kalelerine saldırırken her zaman rastlayabileceğiniz en ağır direnişe hazır olun. Ana haritadaki bu özgürlük açıkçası çok hoşuma gitti. Zaten oyunda genel olarak bir özgürlük ve çok seçeneklilik havası mevcut. Herşeyi nasıl isterseniz o şekilde değerlendirebiliyorsunuz. Bu da oyunu tekrar oynanabilir kılıyor.

Hızlı başlarsan çabuk biter

Bir bölgeyi işgale kalktığınız zaman haritanın bir ucunda oyuna başlıyorsunuz. Tabiki haritanın tamamı karanlık görünüyor. Oynadığınız haritaların büyüklükleri ana haritadaki büyüklüklerle aynı orantıda. Sizin ilk yapmanız gereken acilen kaynakları ele geçirmek. Bunun için kahramanınızı madenlerin yanına götürüp o madeni convert etmeniz yani kendi tarafınıza çevirmeniz gerekiyor. Bu özellik yalnızca ana kahramanlarda var. Kaynaklar ise otomatikman toplanıyor. Böylelikle köylülerinizin hangisi çalışıyor hangisi tembellik yapıyor gibi çocuk bakıcılığı işleriyle uğraşmaktansa savaşa konsantre olabiliyorsunuz. Fakat üretimi arttırmak isterseniz köylülerinizi madenlere atayabilirsiniz. En kısa zamanda gerekli binaları kurarak en iyi birimi üretmeye başlamalı-

Bilgi İçin	http://www.ssg.com.au/wbc2
Yapım	Ubisoft
Dağıtım	SSG
Minimum Sistem	Pentium II 300, 64 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	Pentium III 600, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Internet ve ağ üzerinden 2-6 oyuncu
Tür	Strateji (real time)
Artılar	Grafikleri çok sevimli. Özgürce oynayabileceğini sürprizlerle dolu bir oyun. Kendinizi kral gibi hissediyorsunuz . : Kulaklarınızı tırmalayacak efektler yok. Hangi sesin neye ait olduğunu rahatça ayırdedebiliyorsunuz. Birimlerinizin peşinden koşmuyorsunuz. Siz emirleri veriyorsunuz ve sonra herşey kendiliğinden gelişiyor.
Eksiler	Fazla ayrıntıya girilmemiş, göz alıcı efektleri yok. Savaşırken karambolde birimlerinizi seçmekte zorlanabilirsiniz.
Son Karar	Klasik çizgiden sapmadan çok hoş bir çalışma ortaya çıkartılmış. Özellikle multiplayer olarak mutlaka denemeli.
Alternatifler	Kohan: Ahriman's Gift Şubat 2002 %80

LEVEL NOTU %83



Savunma kuleleri diğer RTS'lere göre düşmanı durdurmakta daha etkisiz.



sınız. Oyunun zamanını nümerik klavyedeki + ve – tuşları ile ayarlayabildiğiniz için binalarınız yapılırken yada upgrade olurken geçen zamanı hızlandırabilirsiniz.

Yapay zeka size saldırmaktan çok kaynakları elde etmek üzerine yoğunlaşıyor. Bu yüzden kaynaklarınızı koruyacak birimleri onların etrafına dizmelisiniz.

Şimdiye kadar stratejilerde yalnızca atmosfer yaratmak amacıyla kullanılmış olan hava koşulları bu oyunda savaşlarınızı birebir etkiliyor. Örneğin yağmurlu havalarda Lightning Tower daha etkili çalışıyor ya da bazı birimleriniz gece daha iyi dövüşüyor.

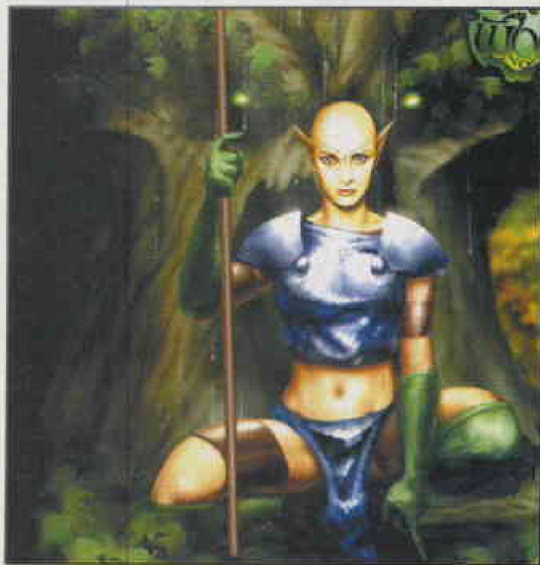
Sürpriz belalar

Oyun yalnızca ana haritada istediğiniz bölgeyi işgal etmekten ibaret değil. Bazen başınıza rastlansal olaylar geliyor. Örneğin bir bölgenizde isyan çıkıyor. Eğer 5 dakika içinde o isyanı bastırabilirseniz o bölgeden sağlam bir para ve iki katı vergi alabiliyorsunuz. Oyun içinde bulabildiğiniz sandıkları yalnızca karakteriniz açabiliyor. Buradan bir sürü yararlı eşya çıksada hepsini taşıyamıyorsunuz. Bu durumda en iyilerini almak zorundasınız. Ayrıca bazı tapınaklardan quest alıyorsunuz. Bu questleri belli bir süre içinde tamamlamazsanız tamamen questi kaybediyorsunuz ve bir daha alma şansınızda kalmıyor. Bazı tapınaklarda ise size bir bilmece soruluyor ve sizde bir kutucuğu doldurarak cevap vermek zorunda kalıyorsunuz. Genelde tüm oyun boyunca yanınızdan ayırmayacağınız yardımcılarınız da bu tip questlerle çıkıyor. Bir bölgeyi ele geçirdikten sonra çıkan özette tüm yaptıklarınızı görebilirsiniz. Ayrıca kaybettiğiniz kahramanlarınızı da mezarlıkta görebiliyorsunuz. Genelde haritalarda tüm binaları kurup en kısa zamanda en güçlü biriminizi yapabilirseniz herkesi rahatlıkla silip süpürebilirsiniz.

Eğer oyundan çok canınız sıkılırsa random harita üretebilirsiniz. Bu seçenek bazen hatalı planlar üretsede oyunu size tekrar tekrar oynatabiliyor.

Warlords Battlecry II oyunun eski meraklıları kadar diğer oyuncuları da memnun edebilecek bir yapım. Kesinlikle sıkıcı veya tekdüze değil. Tüm oyun boyunca bir çok yenilikle karşılaşıyor bir çok şeyi keşfediyorsunuz. Ubisoft bambaşka bir oyun yapmasına karşın çizgisini korumuş ve ortaya çok keyifli bir iş çıkartmış. Grafikleri çok şirin, haritalar güzel tasarlanmış, müzikler canınızı sıkmıyor efektler saçma sapan değil. Eğer gerçek zamanlı strateji ile RPG öğelerini bir arada bulacağınız çok başarılı bir Warcraft benzeri arıyorsanız bu oyun tam size göre.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr













army men rts

Plastik askerlerinizi hatırlıyor musunuz?

Ben kendi küçük plastik askerlerimi çok iyi hatırlıyorum. Her ne kadar çoğu çocuk gibi birşeylerin içini açıp incelemek, yani bozmak için büyük bir heves duyuyor olsam da, genelde oyuncaklarıma iyi bakardım. Çok fazla oyuncağım yoktu, ayrıca yirmibeş sene önce, yani ben beş yaşlarındayken mağazalar şimdiki gibi envai çeşit oyuncakla da dolu değildi. O yüzden çoğunlukla ilgimi çeken oyuncakların kopyalarını çeşitli malzemelerden kendim üretmek zorunda kalırdım. Mesela çoğunuz hatırlamaz ama, bir Ay Üssü Alfa dizisi vardı seneler önce. Birgün bir oyuncakçı vitrininde kocaman metalden yapılmış bir Kartal mekiği modeli görüp delirmiştim. Ama tabii insan o yaşta gidip kendi alışverişini yapamıyor. O yüzden eve dönünce oturup çeşitli malzemelerden ona benzer bir gemi inşaa etmiştim, hem de boyum kadardı. Aynı şekilde uçak gemileri, uzay istasyonları, Osmanlı kadırgaları yapardım. Ve tabii bir de kocaman bir kale yapmıştım, içine girebileceğim boyutlarda, surlarında plastik askerlerim için mazgallar bulunan dev bir kale, açılabilen bir kapısı ve hendekleri bile vardı. Tabii, kalenin ve üzerinde kurulduğu o büyük halının lordunun kim olduğunu söylememe bilmem gerek var mı? Belki de bu yüzden hiçbir halt olamadım, bu diyar hayallere pek değer vermiyor, hayalperestlere de...



Bu üs çocukluğumuzdan tanıdık geliyor mu?

Plastik ordular...

Army Men temalı oyunlar konsollarda uzun bir süredir çıkıyor, herhalde iyi satıyor olacak ki programcılar bunları yapmaktan vazgeçmiyorlar. Aslında ben çocukların bilgisayar başına saplanıp kalmasından nefret ediyorum, arada bir kere de olsa dışarı çıkıp çamur içinde oyunlar oynamayan bir nesil pek çok açıdan zayıf kalır. Ama bu zamanda plastik askerler bile bilgisayar ekranına düşmüş durumda ve çocukların bunlarla oynaması da bazı açılardan daha sağlıklı gibi görünüyor. En azından sokakları dolduran katil, sapık ve politikacılardan biraz olsun uzak durmaları mümkün olabiliyor.

Army Men RTS bilgisayar için yapılmış bir gerçek zamanlı strateji oyunu. Tabii burada plastik asker ve araçlara kumanda ettiğinizi söylememe lüzum yoktur herhalde. Yeşil askerlerin komutanı olarak sarılara karşı sürdürdüğünüz ezeli savaşa burada da devam ediyorsunuz. Ancak bu defa karşınızdaki düşman bir anlamda kendi içinizden biri. Albay Blintz pek çok zafer kazanmış olan bir Yeşil kumandandır, ancak birgün çatışmada kafasından ağır yaralanır. Bunun sonucunda delirir ve taraf değiştirip Sarı saflarına katılır. Bununla da kalmaz, kendine bir krallık kurmaya ve ordu toplamaya başlar. Yeşil taraf büyüyen bu tehdit karşısında emektar Sarge ve adamlarını Blintz'i durdurmakla görevlendirir. Ancak Blintz'in krallığı hayli büyümüş, tüm bir evi ve bahçesini sınırlarına katmıştır. Bu yüzden Yeşil askerler her adımda savaşmak zorundadırlar. Yani sizin anlayacağınız konu pek öyle karmaşık, heyecan uyandıran cinsten değil, ama bunun pek sakıncası da yok bence.

I LOVE U SARGE!

Army Men hiçbir sıradışılık iddiası taşımayan, bu oyun türüne hiçbir yenilik katmaya çalışmayan bir yapım. Bu yüzden olsa gerek çok fazla bir hayalkırıklığı yaratmıyor, hatta aksine tüm eksikliklerine karşın kendini biraz olsun sevdirebiliyor. Herşeyden önce oyun grafikleri tamamen üç boyutlu, ancak bu durum

Bilgi İçin	www.3do.com
Yapım	Pandemic Studios
Dağıtım	3DO
Minimum Sistem	P2-233, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 310 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P2-400, 96 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Internet ve LAN üzerinden 2-4 kişi.
Tür	RTS
Artılar	Hoş grafikler, güzel ara sahneler, sorunsuz çalışma ve yüksek oynanabilirlik.
Eksiler	Tekdüze görev tasarımı, düşük yapay zeka, artık hayli eskimiş bir oyun tasarımı.
Son Karar	Ciddi ve detaylı yapımlardan sıkıldıysanız, Army Men arada çerez niyetine oynanabilecek bir oyun.
Alternatifler	Dark Reign 2 - Ağustos 00 (%88) World War 3: Black Gold - Mart 02 (%84)

LEVEL NOTU %68



Unutmayın! Dikenli tel düşmanı sadece yavaşlatır.





hayli eski makineleri bile kasmıyor. Tabii 3D denince çoğu oyuncunun aklına tuhaf kamera açıları ve düşük oynanabilirlik gelebilir, ama aslında durum öyle değil. Army Men tıpkı Warcraft 3 gibi sabit bir kamera açısı kullanıyor ve savaş alanına kısıtlı miktarda zoom yapma imkanı tanıyor. Her ne kadar bazı durumlarda bu sabit kamera açısı askerlerinizi seçmekte zorluk çıkarsa da, bunun dışında pek fazla sorun yaşamıyorsunuz. Grafik kalitesi gördüğüm çoğu 3D strateji oyunundan daha iyi olduğunu bile söyleyebilirim. Birimlerin boyutları gözden kaybetmenize sebep olmayacak kadar büyük, haritalar ise size aslında minik askerlerle oynadığınızı asla unutturmayacak detaylarla dolu. Mesela bahçede geçen bir görevde küçük su birikintileri içinde yüzen kurbağa larvaları, bitkilerin arasına düşüp unutulmuş kırık oyuncak parçaları ve daha pek çok detay oldukça belirgin biçimde bunun bir "oyun" olduğu hissini veriyor. Çeşitli görsel efektler de fazla abartıya kaçılmadan yeterli biçimde kullanılmış, özellikle ateş ve patlamalar hayli iyi. Eh, ne de olsa bu bir savaş.

Ama bu savaş bilgisayarda oynamaya alıştıklarınızdan çok ta farklı değil. Army Men daha Command & Conquer zamanında ortaya konmuş belirli bir RTS formülünü aynen uyguluyor, yeni hiçbir şey katmıyor. Hatta aslına bakarsanız yeni nesil oyunlarla kıyaslandığında da Army Men pek çok açıdan zayıf kalıyor. Herşeyden önce birim yapay zekası genellikle C&C zamanındakinden daha iyi sayılmaz. Sniper ve Medic gibi bazı birimler nispeten "akıllıca" bir davranış sergileseler de, çoğu zaman adamlarınız ağır ateş altındayken bile sersemce davranıyorlar. Yeni oyunlarda standart hale gelen saldırganlık seviyesi ayarları, devriye ve yol bulma emirleri, insiyatif kullanma seçenekleri gibi şeyler bu oyunda yok, bu da birimlerinize devamlı göz kulak olmanız gerektiği anlamına geliyor. Yapay zeka düşüklüğünün bir diğer anlamı da savaşta taktik uygulamaktan ziyade çok sayıda adamla baskın yapmanın ön plana çıkması demek oluyor. Doğrusu Starcraft ya da Dark Reign 2 oynamaya alışmış bir oyuncu için böylesine bir eskiye dönüş aşırı sıkıcı olabilir.

Sarge?

Army Men çok büyük haritalara sahip sayılmaz, zaten görevlerin çoğu da kendi üssünü kur, ordu yap, düşman üssünü patlat mantığında tasarlanmış. Arada bir az sayıda adamla özel görevlere çıktığınız da oluyor, ancak çoğunlukla görev tasarımları pek heyecan verici değil. Üs kurmak için plastik ve enerjiye ihtiyacınız var, bunları da etraftaki oyuncaklardan filan topluyorsunuz. Piyade ve binalar için sadece plastik yeterli olurken, motorlu araçlar için bolca enerjiye de ihtiyaç duyuluyor. Ancak haritalar çoğu zaman kaynak açısından pek zengin değil. Neyse ki Medic birimi bina, araç, asker ayırdetmeden herkesi iyileştirebiliyor.

Görev aralarında oyun motoruyla hazırlanmış kısa ara sahneler var. İlginçtir, bu ara sahneler içerdikleri mizah unsuru açısından oyunun en iyi kısımları denebilir. Eğer ara sahnelerdeki mizah anlayışı tüm oyuna yayılmış olsaydı Army Men rahatlıkla çok daha iyi bir oyun haline gelebilirdi. Ancak maalesef bu haliyle sıradan bir RTS olmaktan pek kurtulamıyor.

Tabii her RTS'de olduğu gibi Campaign dışında tek haritalık görevler oynama imkanınız da var. Ayrıca eğer isterseniz Multiplayer karşılaşmalar da yapabilirsiniz. Ancak doğrusu oyunda renkleri dışında pek bir farkları olmayan iki tarafı kapıştırmak ne kadar ilginizi çeker bilemiyorum. Şahsen en azından üç tamamen farklı fraksiyonun olduğu strateji oyunlarına alıştıktan sonra Net üzerinde plastik asker kapıştırmak fikri bana çok çekici gelmiyor.

Sonuç olarak Army Men için sadece vasat bir oyun denebilir. Çok eskilerde kalmış bir oyun formülünü birebir uyguluyor, bunu yaparken zırt pırt çökmüyor ya da deli gibi sistem istemiyor. Ancak sırf düzgün çalışıyor ya da çocukluğumdaki oyuncak askerleri hatırlatıyor diye bu oyunu strateji ustalarına tavsiye edecek değilim. Eğer ciddi oyunlardan çok canınız sıkılırsa arada çerez niyetine oynayabileceğiniz bir yapım bu, ama mucize beklemeyin.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



Kaykay olayına nedense hiç ısınamadım.



global operations

Hırsız poliscilik nereye gidiyor?

Hiç düşündünüz mü, büyük oyunları yaratan acaba yapımcılar mı yoksa biz miyiz? Bir oyunun peşinden sürüklenip gittiğimiz bir zamandayız. Hiç açık görüşlü değiliz. Elimize aldığımız yeni bir oyunu hemen o taptığımız, başından kalkmadığımız oyunla karşılaştırmaya giriyoruz. Bazen onla bile uğraşmadan kaldırıp eskisine devam ediyoruz. Son zamanlarda ucu bucağı alınamayan Counter-Strike hastalığını bu sınıfa dahil etmem pek de yanlış olmaz gibi. Nedir kardeşim bu? CeSe, CeSe diye geziniyoruz etraflarda? Tamam oynayalım da biz farkında olmadan asıl işi oyun yapmak olan insanlar alternatifler yaratıyor.



Bari silahı amcadan güzel çizmeseydiniz

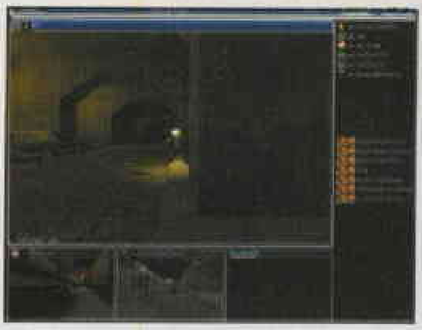
Tamam belki Global Operations Counter-Strike'dan güzel olmayabilir. Ama bu mantıkla bütün Türkiye'nin de benim gibi Galatasaraylı olması gerekirdi. Her elinde MP5 tutanı CS ile karşılaştırmaya devam edersek hiç birinizin ufku açılamayacak. Hepiniz belli poligonlar arasında sıkışıp kalacağız. Bizim yüzümüzden mesleğini sanat yapmış oyun yapımcıları da "bizim oyunumuz CS'den güzel" şeklinde nabza göre şerbet dökmeye başladı. Biraz fazla mı azarlar gibi oldum ne? Neyse siz bunları düşüne durun, işte size Global Operations.

Bir oyunu rakiplerine göre değil kendi sınıfı içinde puanlayabilmek gerçek oyun kültürünüzü gösterir.

Single tiyatro

Hatırlarsanız Barking Dog Studios CS 5.0'ın yapımına katılmıştı. Haliyle bu işten fazlasıyla anlıyorlar. Bir de işin içine CS'nin hala ciddi rakip olması gibi bir tehlike girince mecburen bu yönde çalışmalar hızlandı ve ortaya Global Operations çıktı. Oyun aslında multiplayer oynanması için tasarlanmış ama netten dağıtmamak için zorla içine bir de single player bölümü konmuş gibi duruyor. Single player bölümlerinin bir konusu yok. Her bölümün kendi içinde bir amacı var sadece. O da açıkçası alıştırmadan başka bir işe yaramıyor. Yine bu bölümlerde bilgisayar kendi yönettiği adamlarla size yaverlik etmeye çalışıyor. Ama tabi bilgisayarın yönettiği adamdan hayır gelir mi? Verdiğiniz komutlara uymayıp kafasına göre oraya buraya gitmesi can sıkabiliyor. Buna kendi görevini yapmayan adamlarınız da dahil. Buraya kadar anlattıklarım tek kişi oynarken karşılaşacağınız özelliklerdi. Bundan sonrası hem tek hem de multiplay oyun için geçerli ana kurallar.

Global Operations biraz Team Fortress'ı andıran bir oyun yapısı içeriyor. Oyunda seçebileceğiniz 7 ana görev var. Bunları her haritaya girmeden önce seçiyor, daha sonra da bütün harita boyunca bu görevle oynuyorsunuz. Bunlardan biri hariç diğerlerini tahmin edebiliyorsunuzdur. Demolation Man, Heavy Gunner, Commando, Recon, Medic ve Sniper. Bu görevlerin en çok ilgi çekeni Recon ve Demo Man olacaktır. Recon işini sessiz halleder, elindeki yaşam tespit aletiyle ortamdaki canlı nesneleri belirleyerek usulca yaklaşır ve en sakin şekliyle ekrandan siler. Elindeki aletin







Kalk oğlum, şu tepenin arkası bizim köy, bi yatma hele!

farklı uzaklıklardaki nesneleri tespit etmek için 3 ayrı modu var. Demo Man bildiğimiz patlayıcı uzmanı. Zaman ayarlı ve uzaktan kumandalı C4'lerle ilgileniyor. Ayrıca ortamdaki bombaları etkisiz hale getirebilme özelliğine de sahip. Bu özelliğini kullanırken eline bombayı alıyor ve başlıyor hangi kablonun kesilmesi gerektiğini tespit etmeye. 10-15 saniye içerisinde bunu belirliyor ve siz de o kabloya bir kesik atıyorsunuz ama 5 saniyeye kurulmuş bombalar da var. Bu yüzden %33 şansınızı kullanmanız gerekebilir.

Diğerlerine gelince, Heavy Gunner ağır makineli kullanıyor. Medic ona buna iğne yapıyor. Sniper haliyle snipe ediyor. Commando kendi halinde ortalarda takılıyor. Bir de bütün bu görevlerin dışında çok ilginç bir görev daha var. O da Officer. Oyunu dışarıdan yönetip herkesi izleyerek herkese gerekli komutları veriyor. Takımının ele geçirdiği kameraları görebiliyor ve bu şekilde savaş alanı hakkında da bilgi veriyor. Ama tabi realist yaklaşmak gerekirse böyle bir durumda kimse sizi dinlemiyor. Bu yüzden de Officer rolünü üstlenen az insan var. Her asker çeşidinin kullanabileceği özel silahlar ve eşyalar var. Mesela yaşam tespit eden cihazı Recon'dan başkası kullanamıyor. Silahlar da buna benzer bir şekilde dağıtılmış. Ama oldukça esnek bırakılmış. Yani asker sınıfı olmayan bir silaha elini bile süremez diye birşey yok. Sadece kullanabilme kapasitesi çok yüksek değil. Sınıflarla ilgili daha geniş bilgi oyunun Training bölümlerinde veriliyor. Ama farkettim ki verilebilecek bunlar bütün bilgiler değil. Biraz da kendiniz keşfediyorsunuz.

Bekleme odasında uydu yayını

Oyunun training bölümlerini geçtikten sonra görevler başlıyorsunuz. Görevler esasında multiplay oyunun NPC içeren bir kopyası. Yani muliplay haritalarda da aynı düzen geçerli. Öncelikle elinizdeki para ile silah ve eşya alımına giriyorsunuz. Silahlar sınıfınızın öngördüğü silahlar oluyor. Eşyalar da onlara uygun oluyor tabiki. Örneğin Assault Rifle için 3x ya da 5x dürbün alabiliyorsunuz. Bir de üstünüze zırh giyebiliyorsunuz. E zaten daha da ne olsun. Belli bir süre sonra isterseniz oyuna dahil olabiliyor isterseniz Spectator moduna geçebiliyorsunuz. Yeri gelmişken bu moddan da bahsedeyim. Officer'ın da aynı arabirimi kullandığı bu mod şimdiye kadar Multiplay FPS'lerde gördüğüm en iyi izleme modu. Her adamı ve haritanın değişik yerlerini hem krokiden temsili simgeleriyle hem de kameralardan görüntüleriyle izleyebiliyorsunuz. Daha açık olamazdı. Tasvir etmeniz için HLTV'ye benzediğini söyleyebilirim. Bu modu terkedip oyuna girince çarpışma başlıyor. Ölünce biraz yerde kıvranıyorsunuz. Belli bir dayanma sınırınız var. Bu sürede Medic gelirse sizi ayağa kaldırıyor. Yoksa en yakın yükleme noktasında oyuna tekrar dahil olmayı bekliyorsunuz. Bu bazen 5 bazen 35 saniye olabiliyor. Otobüsü kaçırırsanız yine satın alma ekranına veya izleme moduna dönüp vakit geçirebilirsiniz. Oyun kendi fiziğine sahip ve de ben bu motorun çok da değişik veya hatalı bi yanını görmedim. Fakat tarzının herhangi başka bir oyundan farklı olduğu belli oluyor.

Azıcık ucundan motora girmişken teknik özelliklere gelelim. Lith Tech Engine bu aralar oldukça popüler olmaya başladı. Global Ops da bu motoru kullananlardan. Efektlerin içinde karakter animasyonları olmadıkça çok büyük bir hata gözlenmiyor bu motorda. Kaplamalar ve animasyonlar oldukça iyi. Gayet standart düzeyde grafik kalitesine sahip oyun diğer rakiplerinden geri kalmıyor. Hatta bence silah modellerinde bir adım önde. Ayrıca oyunun çok da mütevazi sistemlerde rahat çalışmayacağını da belirtmeden geçmeyeyim. Haberleşme için kullanılan radyo komutları ve diğer ses efektleri gayet tatminkar. IP üzerinden konuşma oyuna eklenen iyi bir özellik. Ama böyle bir oyundan müzik asla beklemeyin.

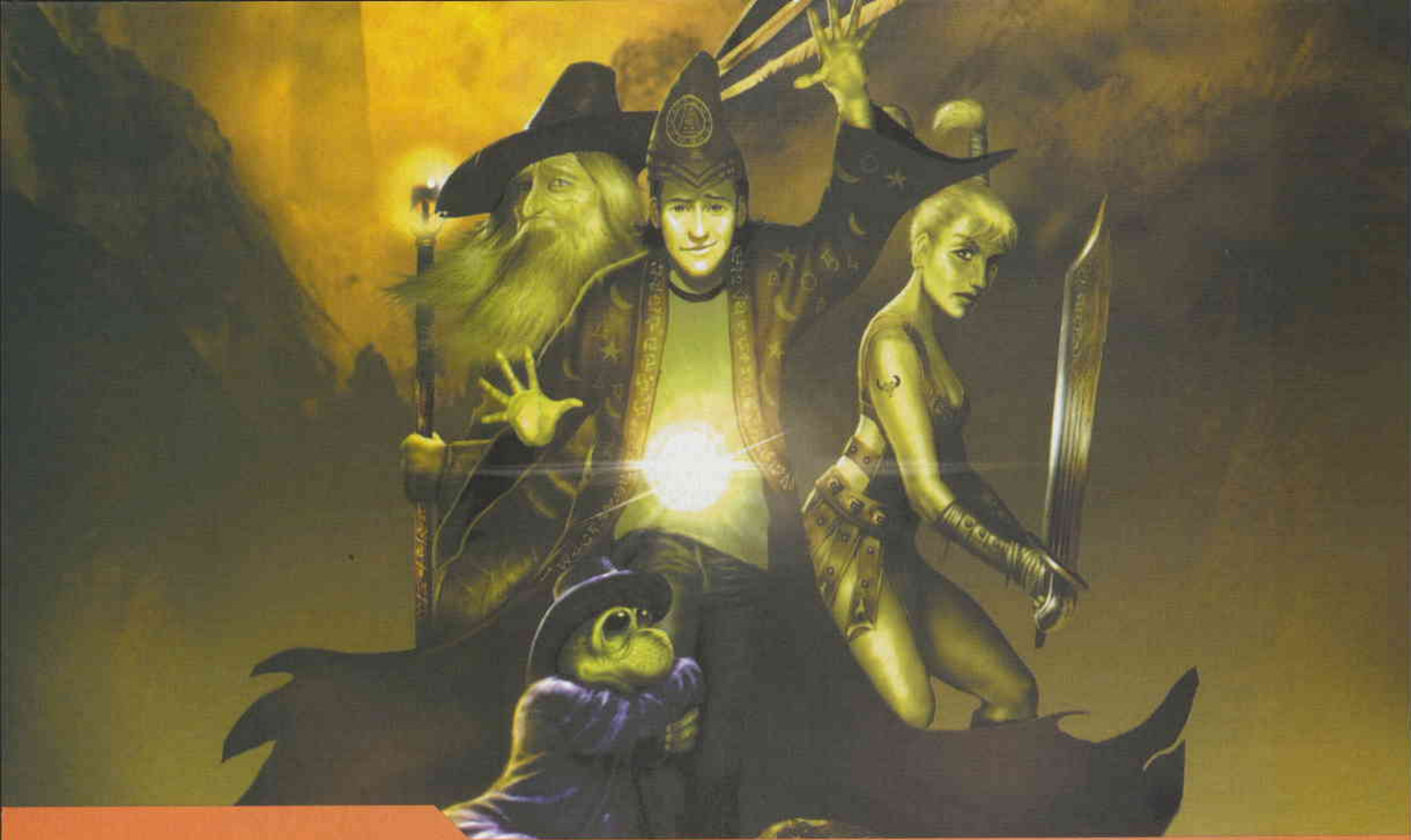
"Global Operations sonuç olarak nasıl" derseniz, amcalar uğraşmışlar derim. Hakkını vermek gerek, gereken çoğu şeyi eklemişler. Hatta fazlası bile var. Orjinal bir iki fikir hoş olmuş. Yalnız oyun sanki Team Fortress modeli ile düz CS modeli arasında kaybolup gitmiş. Bir tanesine ağırlık verilse sanki biraz daha iyi olurdu. Hep piyasa kaygısının sonuçları bunlar. Eğlenceli olduğu kesin. Ama ne kadar süre yaşar siz tahmin edin.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Bilgi İçin	www.globalopsgame.com
Yapım	Barking Dog Studios
Dağıtım	Crave Entertainment
Minimum Sistem	PII 450, 64MB RAM, 500MB HDD
Önerilen Sistem	PIII 800, 128 MB RAM, 600MB HDD
Multiplay	Geniş seçenekler
Tür	Multiplayer Taktik FPS
Artılar	Türün eksikleri kısmen giderilmiş. İyi bir grafikle ve sistemle birleştirilmiş. Yeterince eğlenceli.
Eksiler	Konu biraz bayat gibi. Oyuncusu çok yok. Rakipleri çok kuvvetli ve popüler.
Son Karar	Bence denemeye değer bir oyun. Single çok güçlü olmasa da multi ile kurtarır. Ama yine de rakiplerine yenik düşeceği acı bir gerçek.
Alternatifler	Counter Strike
	Team Fortress

LEVEL NOTU %78

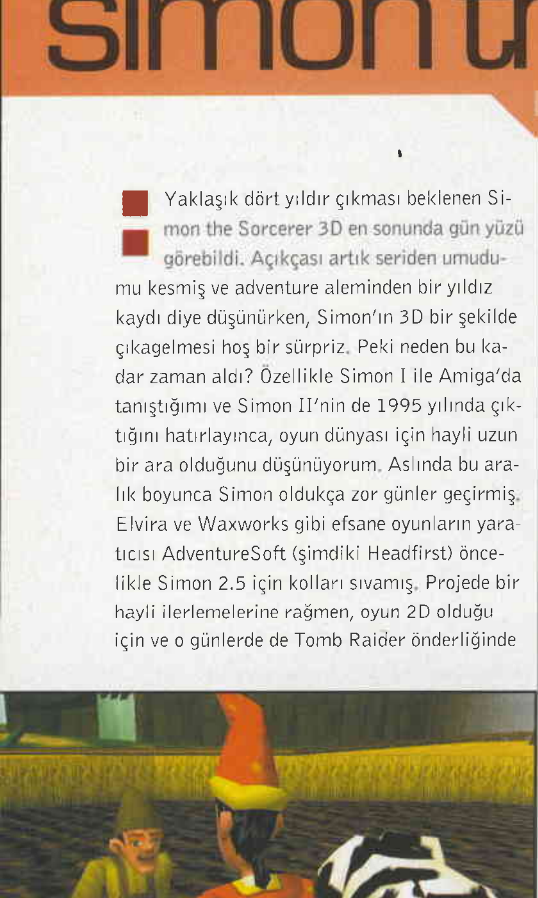


simon the sorcerer 3D

Büyü aleminin zıpır delikanlısı tekrar aramızda. Ama...

Yaklaşık dört yıldır çıkması beklenen Simon the Sorcerer 3D en sonunda gün yüzü görebildi. Açıkçası artık seriden umudumu kesmiş ve adventure aleminden bir yıldız kaydı diye düşünürken, Simon'ın 3D bir şekilde çıkagelmesi hoş bir sürpriz. Peki neden bu kadar zaman aldı? Özellikle Simon I ile Amiga'da tanıştığımı ve Simon II'nin de 1995 yılında çıktığını hatırlayınca, oyun dünyası için hayli uzun bir ara olduğunu düşünüyorum. Aslında bu aralık boyunca Simon oldukça zor günler geçirmiş. Elvira ve Waxworks gibi efsane oyunların yaratıcısı AdventureSoft (şimdiki Headfirst) öncelikle Simon 2.5 için kolları sıvamış. Projede bir hayli ilerlemelerine rağmen, oyun 2D olduğu için ve o günlerde de Tomb Raider önderliğinde bir 3D fırtınası estiği için dağıtımcı bulamamış ve ortada kalmışlar. Vazgeçmeyip sil baştan demişler ve Simon'ı üç boyutlu yapmışlar. Bu sefer de dağıtımcı firma Hasbro Interactive'in kapatılması, Simon'ı günümüze kadar karanlığa gömmüş; anlayacağınız Simon'a nazar değmiş.



İneği almak için çiftçinin dediği şeyi bulmanız gerek ama önce çiftçiye konuşmasını öğretmelisiniz.

Oradan oraya depar atmaktan bulmacalara kafa yormaya ne haliniz, ne de şevkiniz kalıyor.

Nerede kalmıştık?

Hikaye kaldığı yerden devam ediyor. Küçük bir hatırlatma yapmak gerekirse, Simon II'nin sonunda kötü büyücü Sordid, Simon'ın vücudunu çalmış ve onu dımdızlak ortada bırakmıştı. Dünyalararası kapının varlığını keşfeden Sordid, yeni vücudu ve yeni planlarıyla bir kez daha piyasaya çıkıyor. Amacı portalın sırrını çözerek dünyaya transfer olmak ve kendi mamulü bir tür 'cola' ile insan ırkının beynini yıkamak! İşte bu noktada Simon olaya el atıyor ama tabii önce ruhuyla bedenini tekrar bir araya getirmesi gerek. Eski dostunuz Calypso'nun başı çektiği bir ritüelle kayıp ruhunuz çağırılıyor ve birleşme işlemi gerçekleşiyor. Her şeyden habersiz, bir tapınakta kendinize geliyorsunuz. Neler döndüğünü öğrenmek için tapınaktan çıkana kadar size moruk bir peri eşlik ediyor (bu aynı zamanda oyunun tutorial bölümü). Açık havaya çıkıp da baş rahiple konuşunca, eve geri dönebilmek için yine Calypso'yu bulmanız gerektiğini ve yine Sordid'in bir şeyler çevirdiğini anlıyorsunuz. En iyisi vakit kaybetmeden yola koyulmak.

Bilgi İçin	www.headfirst.co.uk
Yapım	Headfirst Productions
Dağıtım	Adventure Soft Publishing
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 8 MB 3Dekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-400, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Adventure
Artılar	Bizzat Simon! Sağlam espriler, eğlenceli bulmacalar, ilginç senaryo.
Eksiler	Grafikler dört yıl öncesinden kalma gibi, karakterlere ısınamıyorsunuz. 3D bu olmamalı. Bölümler gereksiz genişlikte ve yeterince doldurulamamış.
Son Karar	Simon maalesef üçüncü boyuta geçişi adına yakışır bir şekilde yapamamış, özellikle görsel anlamda çok daha sağlam bir oyun olmalıydı.
Alternatifler	Escape from Monkey Island Ocak 99 (%98) Grim Fandango Ocak 99 (%96)

LEVEL NOTU %68



Grafikler çok daha iyi olmalıydı, özellikle karakterlerinki.





Monkey Island'da tükürük yarışı olur da Simon'da gnome atma müsabakası olmaz mı?

Giyerim cübbeyi, takarım kukuletayı!

Oyunumuz, üçüncü şahıs perspektifinden oynanıyor ve tıpkı Tomb Raider gibi omuz kamerası kullanıyor. Ayrıca sabitken birinci şahıs perspektifine geçip, etrafınıza bakabiliyorsunuz. Üç farklı hareket modunuz var; yürüme, koşma ve depar! (Biraz oynayıp da acayip uzun mesafeleri katetmeniz gerektiğini görünce, depar modunun olduğuna dua edeceksiniz.) Objelerle ilişkiniz, Grim Fandango'da olduğu gibi; işine yarayan bir şey görünce Simon direk kafasını çeviriyor. Sağ üst köşedeki üç kutu, sırasıyla paranızı, baktığınız objeyi ve elinizdeki objeyi gösteriyor. Bu açıdan oyunun gayet pratik bir arayüzü olduğu söylenebilir. Normal save/load sisteminin yanı sıra genellikle tehlikeli bir bulmacadan önce bulunan quicksave tabletleri var. Yani olur da ölürseniz, tabletin bulunduğu noktada canlanıverliyorsunuz.

Simon 3D gereğinden fazla geniş bir oyun; bölümler at koşturulacak cinsten. Oradan oraya depar atmaktan bulmacalara kafa yormaya ne haliniz, ne de şevkiniz kalıyor. Ulaşımı telefon kulübeleriyle sağlamak iyi fikir ama yeterli değil. Tapınak, orman, şehir, bataklık derken kilometrelerce yol katediyorsunuz. Simon evreni yine fantastik karakterlerle dolu. Calypso, Swampling, Runt gibi tanıdık karakter oyuncularının yanı sıra dwarflar, gnomelar, golemler ve daha niceleri Simon'ı bekliyor; oyunda 50'nin üzerinde karakter mevcut. Bulmacalarda her yol mubah; genellikle birisi için bir şeyler yaparak, kendi engellerinizi kaldırmaya çalışıyorsunuz. Zor değiller ama koşturmaca kısmı çok sıkıcı. Diyaloglar her zamanki gibi eğlenceli ve artık daha çok bel altı espri var (yaşasın!). Simon yine faullü oynuyor ve eskiye nazaran daha muzip ve ukala.

Üçüncü boyutu kavramak...

Simon, tüm karakterleri ve mekanlarıyla alabildiğine 3D ama ne renkler ne de poligonlar tat vermiyor; ekibin ilk 3D çalışması olduğu her halinden belli. Örneğin iç mekanlar aşırı karanlık ve karakterlere, özellikle Simon'a bir türlü ısınamıyorsunuz. Çevresel elemanlar da çok baştan savma gözüküyor. Oyun, maalesef 1024x768 çözünürlüğün hakkını veremiyor. Bu anlamda grafiklerin bir tarz yakaladığını söylemek güç.Oyun, Prince of Persia 3D'nin kullandığı NetImmerse grafik motorunu kullanıyor ve 'gerçek zamanlı' tabir edilen her türlü görsel özellik sözde mevcut. Müzikler özgün ama farkedilecek kadar değil. Seslendirme ise karakter ayrımı yapabilecek kadar baskın değil.

Simon'ın ilk çıkışı gerçekten adventure alemini renklendirmişti. Evet, LucasArts oyunlarından, özellikle Monkey Island serisinden etkilendiği apaçık ortadaydı. Ama Simon, olayları ele alış biçimi ve espri tarzıyla daha çok İngiliz mizahına yakın oldu hep. Şimdi ise 3D olması Simon'a tamamen farklı bir hava katmış. Artık daha hareketli ama o eski 2D şirinliğinden eser yok. Üstelik üçüncü boyuta ismine yakışır bir geçiş yaptığı da söylenemez. Adventure anlamında belki köklerine fazla bağlı kalmış. Simon grafiklerini toparlayıp işin içine biraz da büyü katsaydı, belki Harry Potter'a dişli bir rakip olabilirdi. Yine de simon 3D sağlam espriler ve taşlamalar hatırına cefası çekilebilecek bir oyun.

Güven Çatak | guven@level.com.tr





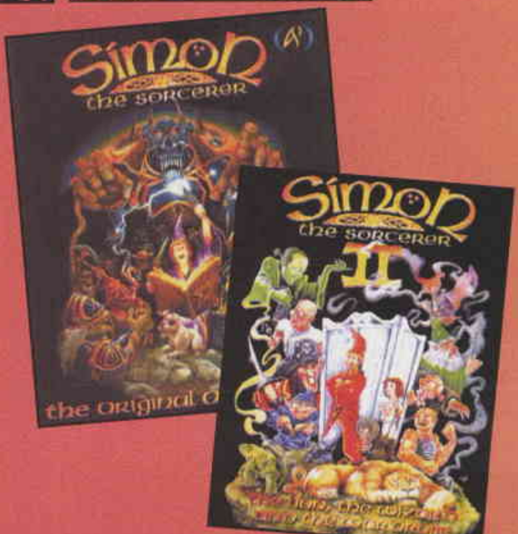




Simon iki boyutluyken...

Bir varmış, bir yokmuş. Evvel zaman içinde, dünyanın bir köşesinde, Simon adında bir çocuk yaşarmış. Simon'ın 13. doğumgünü için tek istediği sadece bir Gameboy'muş. Ama o gün ağzında garip bir kitap bulunan garip bir köpek çıkagelmiş. Ailesi Simon'a, köpeğin doğumgünü hediyesi olmadığını bir türlü söyleyememiş ve köpeğe evde bakmasına izin vermiş. Garip kitap da tavan arasına bir yere kaldırılıp, unutulmuş. Aradan bir süre geçtikten sonra köpek tavan arasındaki kitabı bulmuş ve yine ağzında Simon'a getirmiş. Kitabın açılmasıyla, Simon kendini büyünün hakim olduğu fantastik bir dünyada bulmuş... Evet, Simon the Sorcerer (1993) açılışı böyle yapıyor. Hikayenin gerisine gelince, ancak büyücü Calypso eve dönüş kapısını açabildiğinden, Simon onu kötü meslektaşı (ve azeli düşmanı olacak) Sordid'in elinden kurtarmalıdır ve birçok badireden sonra kurtarır da...

Evine geri dönen Simon, artık işim olmaz diye cübbesiyle kukuletasını rafa kaldırır ve hayatına kaldığı yerden devam etme kararı alır. Ama AdventureSoft ekibi onunla aynı fikirde olmasa gerek ki Simon the Sorcerer II - The Lion, the Wizard and the Wardrobe (1995) ortaya çıkar. Olayların patlak vermesi, Simon'ın Van Halen konserine gittiği geceye rastlar. Büyümüş ve daha da zıpırlaşmış olan Simon konserde dağıtırken, hiç de yabancı olmadığımız bir alemde Sordid'in canlandırılma törenine tanık oluruz. Kötülerin kötüsü Sordid geri dönmüştür ama sadece hayalet olarak! Gücünü tekrar kazanıp, Simon'dan intikamını alması için bir vücuda bürünmesi gerekmektedir. Simon ise tüm bu karmaşaya, eve dönünce odasında garip bir dolap bulmasıyla dahil olur. Doğrudan Sordid'in zindanlarına açılan bu tuzak dolabın gücü, neyse ki Simon'ı sadece Calypso'nun yanına yollamaya kadar yeter. İki eski dost tekrar buluşmuştur ve Simon'ın yine eve geri dönme gibi küçük bir sorunu vardır...









spiderman the movie

■ ■ Face it tiger! You hit the jackpot! (Mary Jane, Peter'ın çıkma teklifini kabul ederken)

■ "Aranızda çizgi romanları ve sonu belirsiz maceraları sevenleriniz var mı? Lütfen bir adım öne çıkın... YasSüper kahramanlara ve olağanüstü yeteneklere inanır mısınız? Güzel, siz birer adım daha öne çıkın... Peki bir gün böyle bir güce kavuşacağına inanan var mı? Siz de koşarak buraya gelin... Yeni evinize hoşgeldiniz!

Burada önce inanmayı, sonra inancın dört boyutlu bir dünyada nasıl değişikliklere yol açabileceğini öğreneceksiniz. "Hayalgücünüz" dediğiniz kişiyi aynada etiyle, kanıyla görmek istemez misiniz? İnancınız hayallerinize hizmet edecektir, tek yapmanız gereken bunun bilincinde olmak. Bilinç inancı doğurur! Ya sonra? Gerisi bayır aşağı... Gerçi geri dönüş bileti konusunda sorun yaşayabiliriz, ama buraya kadar gelebildiğinize göre dönmeyi düşünmeyeceğinizden de eminim.

İlk dersimize gelince, buyrun içerideki ekranda, az önce geldiğiniz dünyadaki süper kahramanlardan biri anlatılıyor, kulak kesilin ne diyorlar bakalım?""

Son zamanlarda unutulmuş kahramanlar yeniden mi canlanıyor nedir? Çoğu çizgi roman tutkunun gönlünde taht kuran örümcek adam, önce sinemada yeni bir filmle, şimdi de filmin oyunuyla tam karşımızda duruyor. Peter Parker, nam-ı diğer Örümcek'in neden diğer kahramanlardan özel bir yeri olduğu açıktır dostlar, çünkü o da bizlerden biri gibidir.

"Öncelikle bu düşünceyi silmeniz gerek, bizlerden biri olmadığı apaçık ortadır. İnsan formunda bir örümcektir o. Farklı güçler istiyorsanız, o gücün kaynağı gibi düşünmeyi ve ona inanmayı öğrenmelisiniz."

Faturasını öder, May halasına bakar, çalışır, Mary Jane'i sever, en kötü durumlarda bile espri yapar, korkar, "biz"e en yakın süper kahramandır Örümcek Adam. İnsani duyguları hala sıcaktır ve kendini de o inanılmaz hareketleri haricinde böyle sevdirmiştir.

Bol bilgisayar makyajıyla süslenmiş filmi siz bunları okuduğunuz sırada çoktan çıkmış olacaktır. Az sonra açıklayacağım oyununa gelince, bire bir filmini takip eden epey güzel demolarla süslenmiş gerçek bir eğlence malikenesidir.



Örümcek hissi

Oyunun kopyasını alıyorsanız dikkatli olmanızı öneririm, çünkü piyasadaki bir grup kopya

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.activision.com
Yapım	Gray Matter LT
Dağıtım	Activision
Minimum Sistem	PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı (T&L özelliği)
Önerilen Sistem	PIII-1000, 256 MB RAM, Geforce3
Multiplay	Yok
Tür	Action Adventure
Artılar	Demoları ve grafikleri çok kaliteli. Hareketlerin çekiciliği ve gerçekçiliği atmosferi bir hayli arttırmış.
Eksiler	Bazen kamera açıları konusunda sıkıntı çekebilirsiniz, kontroller için bir süre tuşa ihtiyacınız var. Grafik kartı olarak da en az Geforce istiyor.
Son Karar	Yüksek sistem ihtiyaçlarına rağmen alınmalı ve oynanmalı.
Alternatifler	Spiderman - Kasım 01 (%74)

LEVEL NOTU %83

versiyonu install'ın ortalarında bir yerde takılıyor. Dikkat etmeniz gereken diğer bir nokta da, o güzel animasyonları ve grafikleri izlemek için maalesef en az bir GeForce karta sahip olmanız gerektiği. Benim Ultra TnT2'mde "sende transform and lightning özelliği yoktur, ben çalışmam arkadaş" diye bir uyarı verip açmadı bile. Neyse ki, dergi denilen yüce kuruluşta oyunu anlamayı başardım.

Spiderman – The Movie, sinema filmini ve dolayısıyla orjinal örümcek adam öyküsünü birebir takip ediyor. Oyuna başladığınızda kendinizi henüz gerçek örümcek adam kimliğini bile bulmamış parayla yeraltı kulüplerinde Amerikan güreşleri yapan Peter Parker olarak buluyorsunuz. Sonraki günlerin birinde yanınızdan geçen bir hırsızı durdurmamanız hayatınızın dönüm noktası olur. O şahsiyet o gece tamamen tesadüf eseri evinize girerek babanız olarak gördüğünüz Ben amcanızı öldürür. Bu olay süper kahraman olmak ve tüm suçlulara karşı sonu olmayacak bir savaş açmanız için yeterli bir sebeptir.

"Gördüğünüz gibi hayatı boyunca kendisiyle beraber bir sürü insanın da kaderini değiştirmeyi başarmış kişilerin ruhunda aslında derin yırtıklar vardır ve kimileri bundan ilham alırken, kimileri de bunu en büyük silahları olarak kullanırlar"

Oyuna başladığınızda ilk tavsiyem, pratik bölümünü baştan sonra sindire sindire oynamanız. Çünkü oyunun programcıları kendinizi gerçekten Örümcek Adam gibi hissetmeniz için örümceğin yapabildiği hemen tüm hareketleri oyuna eklmeyi çalışmışlar ve inanın bana gerçekten çok başarılı olmuşlar. Oyundaki tüm animasyonlar ve yapabildiğiniz her çılgın akrobatik hareket o kadar çeşitli, gerçekçi ve etkileyici ki, bazı anlarda monitörün içinde mi, karşısında mı olduğunu anlayamayabiliyorsunuz. Tabi tüm ayrıntılar bu kadar güzel olunca

Oyundaki tüm animasyonlar ve yapabildiğiniz her çılgın akrobatik hareket o kadar çeşitli, gerçekçi ve etkileyici ki, bazı anlarda monitörün içinde mi, karşısında mı olduğunu anlayamıyorsunuz

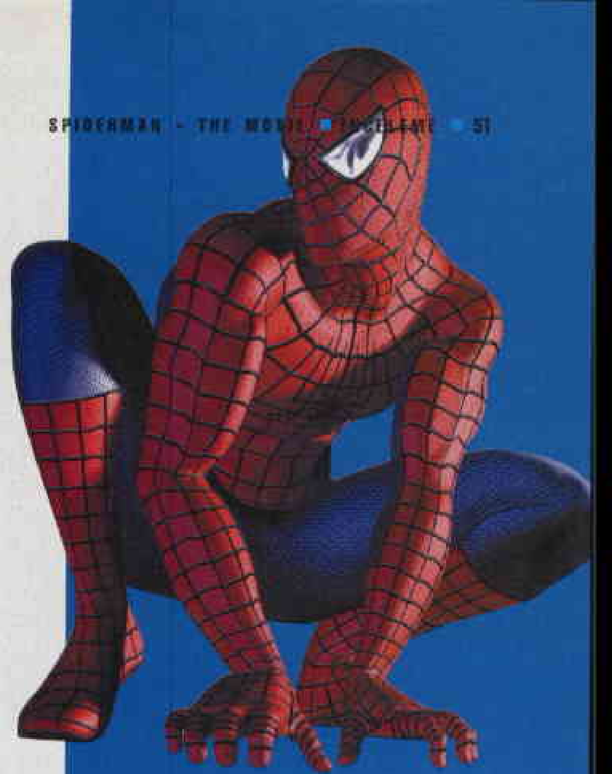
biraz da karışık olabiliyor. Oyunun kontrollerinda tamamen ustalaşmak kısa sürede yapılabilecek bir iş değil, istediğiniz anda istediğiniz hareketi yapabilmek için en az bir iki saat uğraşmanız gerekecek. Klavye kontrolü 3 ana bölüme ayrılıyor, yürüttüğünüz kısım, her tür hareketi yaptığınız kısım ve kamera açısı kısmı. Kamera açısı çok dinamik değil, çoğu zaman önünüzü göremeyeceksiniz ve kamerayı devamlı kontrol etmek zorunda kalacaksınız (alt ok). Örümcek'in yaptığı hareketlere gelince, yumruk-tekme haricinde ağ atmanın binbir türlüsüyle bilimum akrobatik şov yapabilirsiniz.

"Fiziksel olarak yapabildikleriniz sadece düşündüklerinizi ne kadar hissedebileceğinizden geçer. Eğer vücut bunu anlarsa fizik kurallarını baştan tanımlayabilirsiniz"

Oyunda ilerledikçe karşınıza çıkan renkli örümcekleri aldıkça da yeni hareketler ve yeni kombolar öğreneceksiniz (bunların ne olduğuna Combat menüsünden bakabilirsiniz).

Örümcek kokusu

İlk bir kaç bölümde Örümcek Adam olana dek, Ben amcanızın katilinin peşinden koşuyorsunuz. Size tavsiyem, oyundan daha çok zevk almak istiyorsanız ve oyunun içine biraz daha girmek taraftarıysanız "hero" zorluk seviyesinde oynamanız. Çünkü böylece daha çok bir örümcek gibi davranmak zorunda kalacaksınız ve oyunun 3. bölümündeki hangar sahnesinde korkunç zevkli saatler geçireceksiniz. Gerek buradaki hangar sahnesinde gerek diğer bir çok düşmanın olduğu mekanlarda sakın hepsini aynı anda haklamaya çalışmayın, unutmayın ki oyundaki siz hariç herkesin bir silahı var. Buralarda genel tavsiyem teker teker avlamanız. Tavan yüksekse tavanda olduğunuz sürece sizin nerede olduğunuzu anlayamazlar; bunu lehinize kullanarak aşağı hızla inip birini öldürüp sona yukarı çıkabilirsiniz. Ayrıca unutmayın ki yerlerde görebileceğiniz hemen her şeyi tutup atabiliyor olacaksınız; özellikle



Örümcek Adam kimdir?

Gerçek adı: Peter Parker
İşi: Freelancer fotoğrafçı ve üniversite öğrencisi, sonradan üniversitede asistan oldu.
Grubu: Yok, eskiden Avenger'dandı.
Mekanı: New York
İlk göründüğü yer: Amazing Fantasy #15 (1962)

bunlardan patlayıcı olanları dikkatle kullanıp birden fazla adamın olduğu bir yöne atmaya özen gösterin. Ağınızı iyi atmayı öğrenin, hemen her türlü yöne doğru çok hızlı bir şekilde ağınızı kullanarak kaçabilirsiniz. Unutmayın ki oyundaki herkesten çok daha çeviksiniz, adam ne olduğunu anlayamadan arkasına geçebilirsiniz. Ağınızı kullanarak adamları bir süre etkisiz hale de getirebilirsiniz, ama hem bunun geçici olması hem de sınırlı miktarda bir ağınız olması nedeniyle tavsiye etmem. Oyunda elbetteki örümcek hayranlarının bir numaralı favorisi örümcek hissi de unutulmamış.

"İçgüdülerinize ve ön sezileriniz çoğu zaman en büyük mucize kaynağınız olacak. En kısa sürede bunları kesinleştirmeye bakın"

Size tuzak kurulduğunda ya da çok ani hızlı bir saldırı geldiğinde, örümcek hisleriniz sizi bir saniye kadar önce uyarıyor ve bu bir saniyede çok hızlı bir şekilde kaçmayı başarırsanız saldırıyı savuşturabiliyorsunuz.

Grafikler makineniz kaldırdığı sürece gerçekten çok kaliteli ve iyi bir çizgi filmde oynuyormuşcasına gerçekçi. Aynı şekilde sesler de bir hayli etkileyici ve atmosferi arttırıyor.

Sonuç itibariyle Spiderman-the movie'yi her tür örümcek adam hayranına şiddetle tavsiye ederim. Eğer hep rüyalarınızda örümcek olduysanız bu sefer çok çok daha farklı bir deneyim yaşayacaksınız. Emin olun ekrandan kalktıktan sonra özleyeceğiniz ender oyunlardan biri. Keşke bu kalite biraz daha mütevazi makinelerde çalışabilseydi, ama ne gelir elden, gül ve diken sendromu..

""Hiçbir şeyin görüntü maskesine kanmayın. Gözlerinizin gösterdiği sadece bir noktada gerçekçi olabilir. O noktayı geçmeyi başarmak ilk göreviniz olacak. Sonrası mı? Korkmayın, herşey daha yeni başlıyor olacak...""



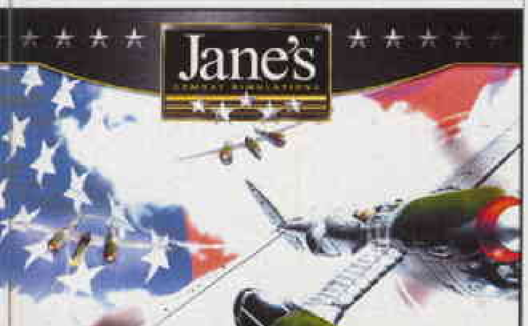
Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



jane's attack squadron

■ ■ Bu "Jane's" adını belki de son duyuşumuz...

Bir süre önce Jane's Simulations oyun firmasını bünyesinde barındıran Electronic Arts bu firmanın fişini çekti ve Jane's adı bir anlamda tarihe gömüldü. Küresel ekonomik kriz ve özellikle simülasyon pazarındaki küçülmenin sebep gösterildiği bu hareket aslında EA bünyesindeki bir küçülme hareketinin habercisiydi, ama tabii zaman geçipte pek çok firma ve oyun projesi canlı canlı gömülene dek bunu anlamak mümkün olmadı. Jane's firması kapatıldığında programcılar Attack Squadron adlı bir İkinci Dünya Savaşı uçuş simülasyonu üzerinde çalışıyordu, proje hayli ilerlemişti.



Ancak tabii bu proje de güme gitti, en azından hayli yeni bir firma olan Rus kökenli Mad Doc Software olayı devralana dek öyleydi. Anlaşılan EA yöneticileri zaten ölü kabul ettikleri bir projeyi devredip masrafların bir kısmını kurtarmakta sakınca görmediler. Mad Doc ise zaten kendine uçuş oyunları piyasasında bir isim yapmaya çalıştığından Jane's adından zarardan çok fayda göreceklerini düşünmüş olmalılar. Bu arada Mad Doc Software ismini hatırlayamayanlar için bu firmanın son zamanlarda Il-2 Sturmovik simülasyonu ile hayli iyi bir isim yaptığını belirteyim. O oyun bizden de hayli yüksek bir puan aldı ve son zamanlarda çıkmış en iyi yapımlardan biri olduğu rahatlıkla söylenebilir. Ama maalesef Attack Squadron için aynı şeyi söylemek pek mümkün olmayacak.

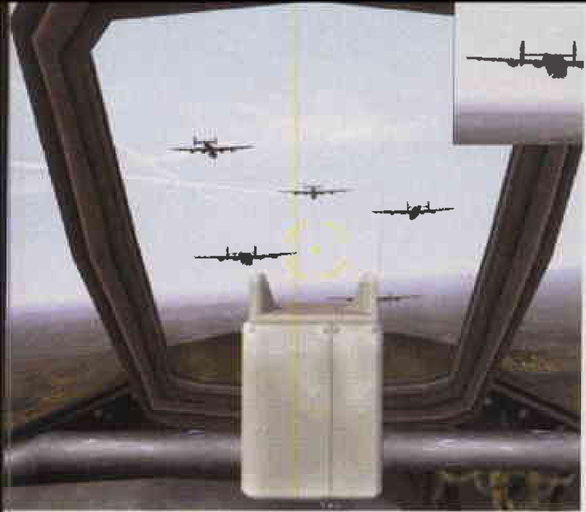
Arkanızı Kollayın...

Attack Squadron 1943 sonrasındaki dönemi konu alıyor, çünkü bu dönem özellikle Avrupa semalarında ABD kuvvetlerinin de yoğun bir biçimde katıldığı büyük hava savaşlarına sahne olmuştur. Bu dönemden önce RAF ve Luftwaffe arasında efsanevi Battle Of Britain yaşanmıştır ama bu tabii ki ağırlıklı olarak İngiltere semalarında geçmiş olan bir yıpratma savaşıdır. Bu yüzden oyunlarda büyük filoların kapıştığı çatışmalar yaratabilmek için 1943 sonrası daha uygun bir dönemdir. Bu dönemde Müttefikler Avrupa'nın işgali için hava üstünlüğünü ele geçirme çabasına girmiş, Almanlar ise ele geçirdikleri toprakları koruyabilmek için gittikçe azalan bir kuvvetle, ama inatla savunmaya geçmişlerdir. Nitekim oyundaki iki adet seferberlik senaryosu da sizin olayları USAF ve Luftwaffe perspektifinden görmenize imkan tanıyor.

Ne var ki senaryo tasarımı pek iyi oturtulamamış, çoğu zaman kendinizi bir savaşın içinde gibi hissetmeniz pek mümkün olmuyor. Sanki daha çok bir dizi kopuk anıyı tekrar bir araya getirmeye çalışıyor gibi görevden göreve gidiyorsunuz. Buradaki önemli sorunlardan biri bir görevde ölseniz bile senaryonun sanki hiçbir şey olmamış gibi akmaya devam etmesi. Maalesef ana senaryo oyuncuları havaya sokabilmekten, sağlam bir atmosfer yaratmaktan çok uzak. Bu pek çok simülasyonda olan bir durum aslında, ama burada iyice sırıtıyor. Buna bir de oyundan bağımsız oynayabileceğiniz Single Mission sayısının sadece 5 adet olduğunu ekleyin. Üstelik Tutorial görevleri de hayli yetersiz. Neyse ki kafanıza göre görev yaratmanızı sağlayan bir editör var ve kullanımı hayli kolay, ama tabii oturup uğraşmanız gerekecek ki bunu da pek fazla kimse yapmaz.

Ağır Makineli...

Attack Squadron'un yapılmaya başlandığı dönemden bu yana hayli zaman geçtiğini grafiklere şöyle alıcı bir gözle baktığınızda hemen anlayacaksınız. Herşeyden önce uçak ve diğer araçların çizimleri modern oyunlarla kıyasladığında çok daha köşeli, çok daha kaba görünüyor, ayrıca çoğu zaman kullanılan kaplamalar oldukça basit kalıyor. Yeryüzü ise 30,000 feet irtifada yeterince hoş görünse de, alçalınca suratınızı ekşiteceğinize bahse girerim. Sık sık alçak irtifa bombardıman görevleri için birkaç yüz feet mesafeye ineceksiniz ve o zamanlarda yeryüzünün tam bir yamalı bohçaya benzediğini göreceksiniz. Az sayıdaki bina ve araç modeli ise bu yamalı bohça üzerinde hayli kötü biçimde sırıtıyor olacaklar. Ancak tabii düşük grafik kalitesinin getirdiği bir avantaj da var, yok değil. Nispeten eski sistemler, me-





Güzel uçaktı ama savaşa geç katıldı.

sela bir Pentium 3-500 bu oyunu oldukça rahat bir biçimde çalıştırabiliyor. Kıyaslayacak olursak aynı sistemde Sturmovik gibi çok daha güçlü grafiklere sahip bir oyunu oynamak tam bir işkenceye dönüşebiliyor.

Oyunun tek zayıflığı grafikleri değil maalesef, aynı durum uçuş fizikleri açısından da geçerli. Attack Squadron temel uçuş fizikleri açısından çok dengesiz bir grafik çiziyor. Uçakları uçurmak bazen çok aşırı kolay, bazen de inanılmaz derecede zor olabiliyor. Mesela bir P-51'i perdövitesten kurtarmak çoğu oyundakinden çok daha kolay, ancak genelde en ağır uçaklar bile yağlı bir bilyenin üzerinde dengede kalmaya çalışan bir sarhoşun kararlılığı ile uçuyorlar. İnanın bir B-17 hiçbir zaman o kadar kararsız bir uçak değildir, düşerken bile. Tabii söz düşmekten açılmışken, hasar modellemesine de bir söz söylemek lazım. Özellikle oyundaki hafif makineli tüfeklerin verdiği hasar aşırı abartılmış, öte yandan uçaksavar ateşi inanılmaz derecede etkisiz. Her uçak belli sayıda hasar noktasına sahip ve bazen tek bir kurşun isabeti bile bir B-24'ü patlatabiliyor. İniş takımlarınızı tek kurşunla kaybetmek çok saçma, ancak hiçbir şekilde gövde üstü iniş yapma ihtimaliniz olmayışı daha da saçma. Çok daha saçma olan ise yarısı kopmuş bir Manchester ile yerde sürünerek 75 kilometre sürate ulaşabilmeniz. Aynı şekilde en hafif dalıştan çıkmaya çalışırken bile kanatlarınızın kopup gittiğini görebilirsiniz. Ama bazen kanatlarınızın yarısı olmadan uçabildiğinizi de göreceksiniz, sakın şaşırmayın. İçimden bir ses hasar modellemesi de diğer pek çok şey gibi yarım yamalak bırakılmış diyor.

Büyük Kanatlar...

Attack Squadron hiç mi iyi bir oyun değil? Bazı açılardan hayli iyi, mesela oyuncu isterse zorluğu en ince detayına dek ayarlayabiliyor, ancak doğrusu burada da bazı sorunlar var. Mesela o seçenek açık olmasına rağmen hiçbir zaman motora aşırı hararet yaptırmayı başaramadım, sanki menülerdeki pek çok unsur sadece göstermelik gibi görünüyor. Ama öte yandan çoğu oyunda olmayan ve uçmayı hayli kolaylaştıran bilgileri ekranda görebilmek mümkün. Mesela düşmanı takip eden kamera açıları ve yerlerini gösteren imleçler gibi detaylar oyunu biraz daha rahat oynanabilir kılıyor.

Bunun haricinde oyundaki ağır ve orta sınıf bazı bombardıman uçaklarını kullanma imkanınız var. B-17, B-24, Manchester ve JU-88 her oyunda görülebilen uçaklar değil. Ayrıca bu uçakların içinde bombacı istasyonu ve çeşitli taret yuvalarını da aktif olarak kullanabiliyorsunuz, bu esnada kontorlü otmatik pilot alıyor. Özellikle sıkı düzende uçan bir filo B-17 ve onların üzerine dalan bir sürü FW-190 görülmeye değer bir manzara bence. Ama tam bu noktada hasar modellemesi ile ilgili sorunlar ve tabii düşük yapay zeka işe karışıyor. İnanın bu ikisinin birleşimi en iddialı oyunu bile duman etmeye yetebilir, kaldı ki bu nispeten yüksek tempolu olması gereken bir uçuş simülasyonu.

Attack Squadron iyi bir firmanın yarım bırakmak zorunda kaldığı, bir başka firmanın ise maddi yetersizlik yüzünden tamamlamaya fırsat bulamadan piyasaya sürdüğü bir oyun. Yani daha tamamlanmamış, çok fazla eksiği olan, hiç beklemediğiniz anda çöküp canınızı sıkabilen o karın ağrılarından biri. Potansiyel var, ama değerlendirilememiş. Çok yeni bir bilgisayarınız yoksa alıp bir göz atmak isteyebilirsiniz, ama European Air War gibi nispeten eski bir oyun bile bundan çok daha iyi kalıyor, hem de her açıdan.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Bilgi İçin •	www.maddocsoftware.com/games/janes_attack_squadron.asp
Yapım •	Mad Doc Software
Dağıtım •	Xicat Interactive
Minimum Sistem •	P3-400, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 950 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem •	P3-600, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay •	Internet ve LAN üzerinden 2-8 kişi.
Tür •	Uçuş Sim
Artılar •	Kolayca ayarlanabilen oynanabilirlik seviyesi, çoğu oyunda olmayan ağır bombardıman uçaklarını uçurabilme imkanı, kapsamlı görev editörü.
Eksiler •	Zayıf grafikler, sorunlu hasar modellemesi, düşük atmosfer, problemli program kodu.
Son Karar •	Eğer iyi bir İkinci Dünya Savaşı simülasyonu istiyorsanız, piyasada hem yeni, hem eski olarak daha iyilerini bulabilirsiniz.
Alternatifler •	European Air War - Mart 99 (%80)
	IL-2 Sturmovik - Şubat 02 (%92)
	B-17 Flying Fortress - Ocak 01 (%80)

LEVEL NOTU %60













rim battle planets

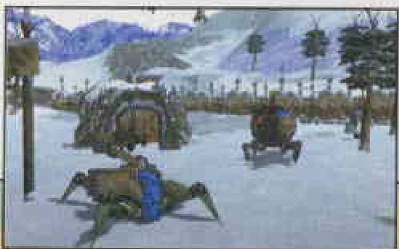
Reseptör İnhibisyon Molekülü... Yok bu da uymadı...

Sormayın! Sakın sormayın. RIM ne demek diye soranı yakarım. Belki uykuluyum, yorgunum, bitap düşmüşüm. Herşey olabilir. Ama sonuç olarak ben bu oyunun ismindeki RIM'in nerden geldiğini anlayabilmiş değilim. Sinan sen biliyorsan söyle lütfen. Beni uğraştırmayın. Zaten bu oyunun içinde bulunduğu plastik parçasına harcadığım dakikalara yanarken bir de RIM'in ne olduğunu bulun derseniz hakikaten yakarım. Kim bilir belki de oyun RIM'in ne olduğunu bulmacadır.

2 negatif 1 pozitif olmaz

Ne kadar da negatif girdim değil mi yazıya? Halbuki insan önce bir giriş yapar da daha sonra kötüler. Ama yok hayır, vakit kaybetmemeliyim. Ne kadar insanı korursam o kadar iyidir. RIM bir strateji oyunu. Hem de sıra tabanlı!





Hem de uzay konulu!! Hem de üç boyutlu grafik motoru var!!! Çok ilginç değil mi? "Allah allah, adamlar nasıl yapmış acaba?" diyorsunuz değil mi? Ben size söyleyeyim. Yapamamışlar. Olmamış. Ve sonuçta bize zulüm çektirmek için bir oyun çıkarmışlar.

Sıra tabanlı stretejilerile duyduğum antipatiyi (HOMM gibi istisnalar hariç) kanıtlayan bir oyun RIM. Firma farklı bir tarz denemeye çalışmış. Aranızda Magic oynayanlar vardır. Hani kimin atak yapıp kimin blok gösterdiğini belirlediğiniz ve kimin kimi oynadığını gösterdiğiniz farklı zaman dilimleri vardır. RIM'de de hareket ve atak fazları birbirini izleyerek gidiyor. Önce elinizdeki ünitelerin nerelere hareket edeceğini belirliyorsunuz ve sırayı geçiriyorsunuz. Sonra tekrar size sıra geldiğinde hareket değil atak yapmak zorundasınız. Hangi ünitenizin kime atak yapacağını seçtikten sonra sıranızı geçiriyorsunuz ve ünitelerinizin saldırıp ne kadar hasar verdiklerini izliyorsunuz. E, peki bunun neresinde üçüncü boyut demelisiniz. Bütün atraksiyon sıraların sonundaki kontrol edemediğiniz zaman diliminde oluyor. Bu durumda 3D motorun tek anlamı duran sahnelerde sağ sol yapmak oluyor. Bir de sıranızın sonundaki atraksiyon dolu efekt ve animasyon yoksunu sahneleri izlerken görüyorsunuz 3D motorunuz olduğunu.

Konuya girmeyeceğim çünkü çok da anlamlı olduğunu düşünmüyorum. Oyunda uzaydaki gezegenlerin üzerinde giden tanklar, toplar ve başka bilimum araçlar var. Araçların hareket ve atış mesafelerine sınırlamalar koymuşlar. Görevlerde ek araç, almak, vermek veya yapmak yok. Malzeme ne ise yemeği onunla yaptırıyorlar. Haliyle herhangi bir şekilde kaynak sistemi de olamıyor. Bu kadar eksiği olan bir oyun bunları bir yerde tamamlamalı değil mi?



Daha çok negatif olur

Yok, yok, yok! Arıyorum ama bulamıyorum. Tam tersine bakın yine neler çıktı. Oyunun biraz garip bi arabirimi var. Tam çözemedim ama Windows'a dönüşler yaparak işleyen bi arabirim. Yani menünün farklı bölümleri ara ara oyuna girip yine Windows ekranına çıkıyor. Bu sırada çözünürlük falan tabi alt üst oluyor. Dışı seni yakar, içi beni. Oyunun motoru da demin söylediğim gibi oldukça anlamsız. Efektler çok kötü. Kaplamalar da çok basit yapılmış. Seslerden hiç bahsetmiyorum, siz de tıkayın kulağınızı.

Yazımı bu şekilde yazmamın bazı dış kaynaklı sebepleri olabilir. Yani şu an evdeki badana boyanın kokusu beni mayıştırmış, derslerden beynim sulanmış olabilir. Ama eminim ki bu etmenler olmasa da buna benzer bir yazı yazacaktım. Çünkü ne yazık ki hep övdüğüm FishTank Interactive bu sefer baltayı taşa vurmuş gözüküyor. Açıkçası başında durmaya bile dayanamadım. Sizin de durmanızı tavsiye etmem.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Bilgi İçin	http://www.rimthegame.com
Yapım	Trinode
Dağıtım	FishTank Interactiv
Minimum Sistem	PII 300, 64MB RAM, 400MB HDD
Önerilen Sistem	PIII 500, 128 RAM, 400MB HDD
Multiplay	Yok
Tür	3D/Turn-Based/Strateji
Artılar	Bu boyanın kokusu daaaa.... Of beeeeeaaaa... Yani şimdi dönüyo mu ekrasaa?
Eksiler	Grafik, sesler, oynanış, sistem, motor eksi!
Son Karar	Sakın vakit harcamayın. En küçük saniyeniz bile daha değerli. Kaçın kurtulun!
Alternatifler	Combat Mission - Eylül 00 (%70)
	Battle Isle 4 - Mart 01 (%35)

LEVEL NOTU %42

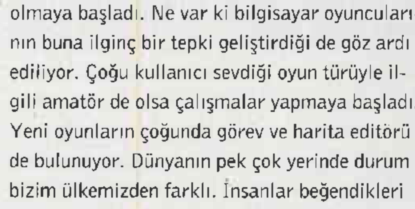


flanker 2.5

Falcon baydıysa Flanker verelim...

Bilgisayar oyunlarının belirgin bir duraklama dönemine girdiğininden şikayet ediyor pek çoğunuz. Aslında bir noktada haklı sayılırlar, çünkü çoğu oyun birbirinin kopyası olmaya başladı. Ne var ki bilgisayar oyuncularının buna ilginç bir tepki geliştirdiği de göz ardı ediliyor. Çoğu kullanıcı sevdiği oyun türüyle ilgili amatör de olsa çalışmalar yapmaya başladı. Yeni oyunların çoğunda görev ve harita editörü de bulunuyor. Dünyanın pek çok yerinde durum bizim ülkemizden farklı. İnsanlar beğendikleri oyunları bitirip kenara atmıyor, aksine harita editörlerini açıp kurcalamaya başlıyorlar. Çoğu oyun kendi harita editörüne sahip olmasa bile, piyasadaki üçüncü parti yazılımları kullanarak bunlar için ek görevler filan yapabilmek mümkün oluyor. Counter-Strike bu şekilde ortaya çıkan oyunların en ünlüsü.

Yabancı ülkelerde FRP ve simülasyon türü oyunlar için de benzer bir yaklaşım geçerli. Mesela uzun zaman önce incelediğimiz European Air War yabancı ülkelerde hayli büyük bir izleyici kitlesine sahip. Bu oyun için yapılan modları Internet üzerinde bulmak gayet mümkün. Tabii insanlar harita ya da mod yapmaya başladıklarında sonucun nereye varacağını kestirmeleri asla mümkün olamıyor. Ama bu çalışmaların bir araya gelmesi ve profesyonel bir ürüne dönüşmesi gün geçtikçe daha fazla karşılaşılan bir durum. Flanker bu duruma hayli iyi bir örnek.





Uçalım...

Flanker 2.5 bir Rus tasarım bürosu olan The Fighter Collection tarafından hayli uzun zaman önce çıkarılmış bir oyunun en son hali. İlk sürüm olan 2.0 Amerikan uçakları ile dolu olan simülasyon pazarında hayli beğenilmişti. Öyle ki oyuncular dünyanın dört bir yanından programcılara çeşitli konularda yardımcı olmaya, hatta işi abartıp hazırladıkları görevleri göndermeye başladılar. Şimdi piyasada olan 2.5 sürümü oyunun uzun bir çalışmadan ve oyuncu katkısından sonra ortaya çıkmış olan en son hali. İlk sürüm olan 2.0 dan bu yana hayli gelişen oyun neredeyse tamamen farklı bir biçime bürünmüş. Grafiklerden sese pek çok unsur geliştirilmiş, uçuş kumandaları rafine edilmiş, uzayıp giden bir hata listesi düzeltilmiş. Ancak bununla kalınmayıp dünyanın dört bir tarafından katılımcıların gönderdiği görevler oyuna dahil edilmiş. Tabii senaryo görevlerinin çoğu programcıların kendi ürünü, ancak bunun dışında kalan bir dolu görevin altında amatör imzalar var.

Flanker aslında SU-27 ve varyasyonları için NATO tarafından verilmiş olan bir kod adı. Bu uçak Sukhoi dizayn bürosu tarafından 60'lı yılların ortalarında geliştirilmeye başlanmıştı. Hayli sorunlu bir geliştirme döneminden sonra av ve bombardıman uçağı olarak servise girdi. Tasarım olarak MiG-29 Fulcrum ile benzer hatlara sahip olsa da, Flanker çok amaçlı bir donanma uçağıdır. Bu oyunda Flanker türevlerini ve bunun dışında birkaç MiG modelini kullanma imkanı bulacaksınız. Oyunun oldukça gerçekçi olmak üzere tasarlandığının altını çizmeliyim, yani simülasyonunu katıksız sevenlere hitap eden bir yapım bu.

Flanker 2.5 hayli gerçekçi bir oyun, ancak grafikleri ve sesleri çok aşırı bir sistem gerektirmiyor. Buna karşılık özellikle yüksek irtifalardaki görevlerde görsel gerçekçilik vasatın üstünde sayılır. Alçak irtifa görevlerinde yüzeyler biraz basit kalıyor, ancak yine de çoğu oyundan çok daha iyi olduğu söylenebilir.

Senaryolara gelince, bunlar çoğunlukla Karadeniz üzerinde geçiyor. Haliyle Ukrayna, NATO ve Türkiye olayın bir parçası. Oyunda hem Rus, hem de Ukrayna tarafında oynanabilen görevler var, ancak bazı durumlarda bu iki eski kanka NATO kuvvetlerine karşı omuz omuza uçabiliyorlar.

Flanker 2.5 son zamanlarda iyi bir jet simülasyonu bulamayan PC pilotlarının ilgisini çekebilecek bir oyun. Kusursuz olduğu söylenemez, ancak Rus jetleri kullanmak F serilerinden bayanlar için iyi bir değişiklik olabilir.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	http://www.flanker2.com/
Yapım	The Fighter Collection
Dağıtım	SSI
Minimum Sistem	P2-300, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-600, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.
Multiplay	Internet ve LAN üzerinden.
Tür	Simülasyon
Artılar	F serisi simlerine iyi bir alternatif, vasatın üzerinde grafikler, yüksek gerçekçilik seviyesi, gelişmiş görev editörü.
Eksiler	Halen bazı küçük hatalar var, sadece ciddi sim tutkunlarına hitap edebilecek bir yapım.
Son Karar	Ciddi jet simülasyonlarını sevenler için bir Sukhoi ile uçmak iyi bir değişiklik olacaktır.
Alternatifler	Flanker 2 - Ocak 00 (%80) MiG-29 Fulcrum - Ocak 99 (%80) F/A-18E Super Hornet - Nisan 00 (%40)

LEVEL NOTU %81



war commander

■■ Bu yaz tatilde Omaha Plajı'na gitmek çok moda!



Hoş resim ama sadece bu sayfada böyle göründüğüne emin olun.

İyi ki Tom Hanks gidip Er Ryan'ın kıçını kurtarmak için kendi kafasını kaybetmeyi kabul etmiş, yoksa ne olacaktı bu oyun yapımcılarının hali? Spielberg amca Omaha Plajı'nı tekrar kan ve et parçaları ile doldurduğundan bu yana, İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlarda bir patlama yaşanıyor. Tabii aynı şey henüz İlk Büyük Savaş için geçerli değil, belki o çok daha eskilerde kaldığı için böyle oluyor. Hoş o dönemi konu alan bazı ciddi oyunların yapılmakta olduğunu duyuyorum, ama daha ortaya birşey çıkmış değil. Şimdilik her önüne gelen Normandiya sahillerine oyununa katmak için uğraşıp duruyor, sanki tüm savaş orada geçmiş gibi. Birileri kalkıp Pasifik ya da Kuzey Afrika konulu bir oyun yapmayacak mı? Pardon unutmuşum, Hidden & Dangerous 2 Kuzey Afrika'da geçecek. Ayrıca MOHAA'da da Afrika görevleri vardı, ben çok sevmiştim.

Kommandante...

War Commander pek adı sanı duyulmamış bir firmanın oyunu, ve aslına bakarsanız oyunu çalıştırdığınız zaman nede bunun böyle olduğunu anlıyorsunuz da. War Commander çok zayıf bir oyun, belki fikir olarak fena değil, ancak uygulanışı tam bir facia. Bu tür olarak gerçek zamanlı stratejiye giriyor, ama sadece giriyor yani, başka bir numarası yok.

Konu basit, Normandiya çıkarması ile başlayan Operation Overlord'un çeşitli safhalarını oynamanız gerekiyor. Ana haritada yaşanmış olan önemli çatışmaların yerleri bayraklarla belirlenmiş, siz komutan olarak iki başlangıç noktasından birini seçerek o yoldan gidiyorsunuz. Tabii aslında çıkarma beş noktadan yapılmıştı ve burada olduğundan çok daha fazla çatışma yaşanmıştı. Ancak programcılar sadece iki başlangıç noktasını ve buna bağlı çeşitli savaşları ele almışlar.

Tık, tık, tık...

Savaş alanı izometrik olarak görüntüleniyor ve tüm grafikler bitmap olarak çizilmiş. Ancak ne askerler, ne de diğer herhangi birşeyin çizimi pek ustaca değil, haliyle ekranda tam bir görsel kaos hakim. Öte yandan savaş alanları gerçekte olması gerektiği kadar geniş değil, sahile çıkartma yaparken bile kendinizi sokak savaşı yaparmış gibi hissediyorsunuz. Bu durum askerlerinize kumanda etmeyi olduğundan da güç hale getiriyor. Ufacık bir ekranda bir sürü adam var, üstelik bunların önemli bir kısmı size ait olmayabiliyor, diğer birliklere kumanda edemiyorsunuz.



İşte bu noktada oyun tüm strateji özelliğini yitiriyor. Bir sürü adamı seçmek ve onları düşmana yönlendirmek düşük yapay zekanın da yardımıyla neredeyse tam bir kabusa dönüşüyor. Zaten arabirim kötü, adam seçmek zor, buna bir de ateş altındaki askerlerin öylesine dikilmesini ekleyin.

Askerlerin ortamla etkileşimleri de hiç iç açıcı değil. Dikenli teller, tank engelleri ya da mayın tarlalarında yol açamıyor, sadece etraflarından dolaşabiliyorsunuz. Normalde siperlerinden kurşun yağdırması gereken Almanlar kek gibi etrafta dolaşıp rastgele ateş ediyorlar. Ve donanmanın ağır toplarla saf dışı bırakamadığı beton bunkerları tüfekle havaya uçurabiliyorsunuz. Adamları grup halinde bunker önüne getirip ateş ettirmeniz yeterli, doğrusu gerçekçilik açısından içler acısı bir durum.

Oysa oyun gerçekçi olmalıydı, çünkü savaş ne kadar aksiyonsa, geri kalan herşey o kadar gerçekçi. Elinizdeki adamların sayısı çok, ama çabucak ölüyorlar. Destek almak ya da asker üretmek gibi birşey söz konusu değil. Peki bir oyun lojistik açıdan gerçekçi olur da, taktik açıdan olmazsa ne olur? Sonuç tam bir rezatet olur, olacağı odur.

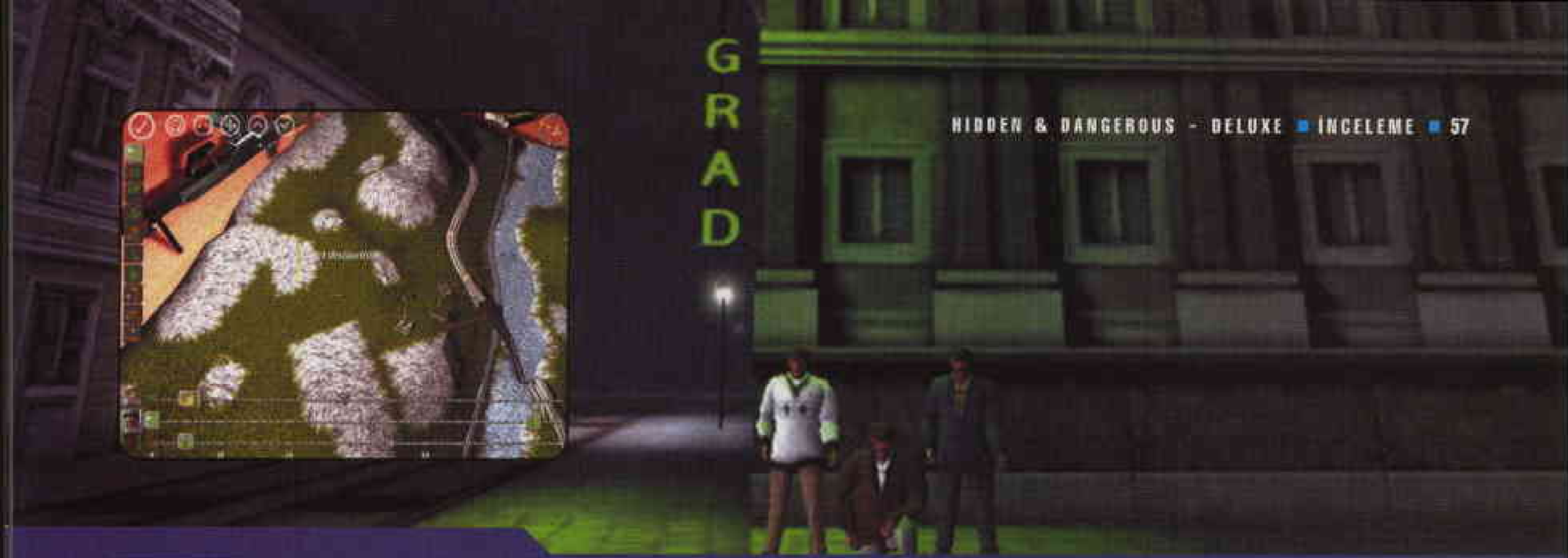
Lafı uzatmak istemiyorum. War Commander kötü bir oyun, her açıdan kötü hemde. Vakit ayırmaya değecek bir yapım değil. Uzak durun.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

LEVEL SHIT

Bilgi İçin	http://www.warcommander.com/
Yapım	Independent Arts
Dağıtım	CDV Software
Minimum Sistem	P3-450, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 350 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-700, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.
Multiplay	Internet ve LAN üzerinden.
Tür	RTS
Artılar	Açılış demosu, bazı menü artworkleri.
Eksiler	Geriye kalan herşey.
Son Karar	Demek ki neymiş, aklımıza gelen her iyi fikir uygulamaya konduğunda o kadar iyi sonuçlar verecek diye bir kanun yokmuş. Uzak durun.
Alternatifler	Sudden Strike - Kasım 00 (%82) Close Combat 5 - Aralık 00 (%72)

LEVEL NOTU %25



hidden & dangerous deluxe

■ ■ Gizli kapaklı işlerle uğraşmak tehlikelidir...

Hidden & Dangerous piyasaya çıkalı çok oldu aslında, ama ben adam gibi oynayamadım. Niye mi? Dergiye bir PC oyunu düştüğünde ortamda bulunup "Atıl Kurt!" modeline girmezseniz çoğu zaman o oyunu diğer yazarların anılarından dinlemek zorunda kalıyorsunuz. Konsol oyunları bir yere gitmiyor, çünkü hiçbirimizin evinde PS2 ya da X-BOX yok, ama zaten konsollarla benim pek işim olmaz.

Yani sizin anlayacağınız H&D'yi ilk çıktığında Sinan oynarken izlemek ve bir iki atış yapmakla yetinmek zorunda kalmıştım. Ama doğrusu o da, ben de oyundan soğumuştuk. Sorunlu, hem de çok sorunlu bir program kodu vardı. Olur olmaz çöküyor, bilgisayarı lüzumsuz biçimde zorluyordu. Sonra yaması çıkınca oynarım diye düşünmüştüm ama CD ortadan bir kayboldu, bir daha bulabilene aşkolsun. Hep böyle oluyor zaten.

Neyse, üstünden hayli zaman geçti, o arada yamaları çıktı, ek görev pakedi piyasaya sürüldü ve hatta yapımcı firma oyunun ikincisini yapmaya başladı. Benim içimde ukte kaldı tabii, Birinci ve İkinci Savaş konulu oyunlara karşı zaafım var denebilir. Hem de böyle FPS ve taktik takım stratejisini birleştiren oyunlar az bulunur. Düşünsenize, SAS komandolarınızı Almanlara karşı bir dizi çok gizli göreve götürüyor, çatışıyor, sabotaj yapıyor, düşmandan yağmaladığınız cephaneyle yine onları vuruyorsunuz. Araç kullanmak ya da ağır makineli yuvasını ele geçirmek gibi unsurlar diğer oyunlarda çok az rastlanırken burada başarı için kritik önem taşıyor. Ayrıca yanınızdaki az sayıda adamın herbiri farklı bir konuda iyi, her ne kadar tam bir FRP havası taşımasa da genel yetenekleri kimin hangi durumlarda sağ kalabileceğini hayli etkiliyor.

Special Air Services...

Eh, tam geçen gün aklımdan bunlar geçerken Sinan önüme getirip üzerinde H&D: Deluxe yazan bir CD bırakmasın mı? Çaktırmadım ama içten içe sırıtır oldum hani. "Hacıların hacısı, bak adamlar ne yapmış, yazıver hele bir sayfa ki görem." dedi adam her zaman ki şirinliği ile. Kırmak ne haddime koca müdürü, havada kaptım oyunu hiç bozuntuya vermeden. Getirdim kurdum evdeki makineye oyunu, başladım inceden oynamaya. Fazla değil, günde bir ya da iki görev, akşam yemeklerinden sonra, kahve ve tütün eşliğinde alınacak. Hani bir inceden keyif yapılacak, bazen gerilim olacak, görev bitince keyifle gerinilecek.

Keyif için sebebim de var bu defa, çünkü Deluxe sürümü H&D'nin aslında ilk gün çıkması gereken hali. Oyun ne çöküyor, ne de durduk yerde saçmalıyor, çünkü adamlar program kodunu iyice elden geçirip güzelce yamamışlar. Bununla kalmayıp Windows 2000 ve XP gibi yeni nesil işletim sistemlerine uyumlu hale getirmişler. Yetmemiş grafik motorunu optimize etmişler, hatta yeni grafik işlemcilerin bazı özelliklerinden faydalanabilecek şekilde üzerinde oynamışlar. Peki bu yeter mi? Yetmez!

Bu paraşüt bozuk yaw!

Programcılar Deluxe içine sonradan çıkan ek görev pakedini de dahil etmişler. Tabii buna görev editörünü katmasalar olmazmış, o yüzden onu da katmışlar. Kendi görevinizi yapmak için biraz sabır, biraz hayalgücü yeterli. Ve Networking kodu da bir miktar elden geçirilmiş. Yani kafanıza uygun birkaç kişi daha bulabilirseniz dört kişi Nazi avlamaya gidebilirsiniz. İnsan daha ne ister?

Hmmm, belki yapay zeka üzerinde de biraz çalışılması iyi olurdu diyesim geliyor tam bu noktada. Her ne kadar idare etse de, dost ve düşman yapay zekası bazen olmadık şeyler yapabiliyor. Mesela sizin adamlar normalde görmemeleri gereken bir düşmanı farkedebiliyorlar. Aynı şekilde görev planlama haritası daha kullanışlı olabilirdi. Ama aslında bunlar o kadar da büyük sorunlar değil, insanı çok fazla rahatsız etmiyorlar. Uzun lafın kısası, Commandos ve Wolfenstein arası, iyi çalışan, çabucak bitmeyen bir oyun arıyorsanız, işte H&D: Deluxe tam size göre, sakın kaçırmayın.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	http://www.illusionsoftworks.com/
Yapım	Illusion Softworks
Dağıtım	Take 2 Interactive
Minimum Sistem	P2-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 300 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-500, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Internet ve LAN üzerinden 2-4 kişi.
Tür	Taktik-FPS
Artılar	İyi oynanabilirlik ve oyun atmosferi, dengeli çalışma, ek görev pakedi ve görev editörü de dahil.
Eksiler	Sorunlu yapay zeka, grafikler yeni standardlara göre artık pek parlak sayılmaz.
Son Karar	Taktik strateji ve FPS unsurlarını bir araya getiren iyi bir oyun, üstelik artık eskisi gibi sorunlu da değil.
Alternatifler	Rainbow Six: Rogue Spear - Kasım 99 (%89) Ghost Recon - Aralık 01 (%89)

LEVEL NOTU %80


Maaştan artanla aldığım yeni malikanem...


...Ve araç koleksiyonum.





the italian job

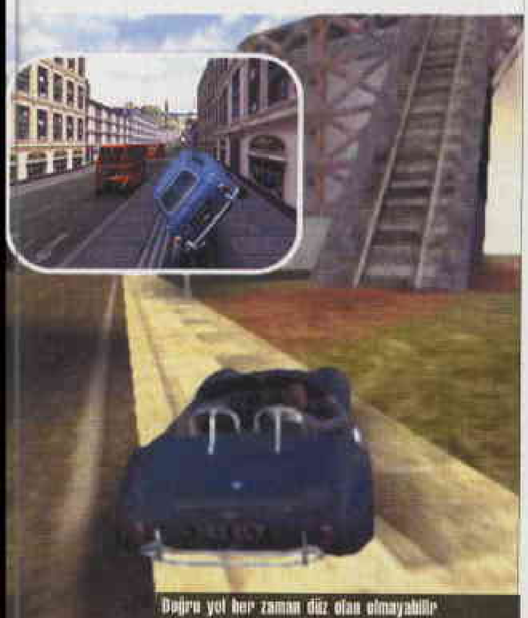
■■ Ah o Mini Cooper'ı beş dakika kullanabilseydim...

Sene 1969. Siz hatırlamazsınız belki ama Berker mutlaka hatırlar. Sinemanın efsane isimlerinden Michael Caine, Charlie rolünde 4 milyon dolar çalıyor. Klasik kovalamaca sahneleri ve o unutulmaz Austin Mini Cooper sahnesi. Filmin ismi The Italian Job.

Sene 2002. Berker hala burda. Mafya ve polis arasında geçen bir hırsızlık ve kovalamaca hikayesi. Başrolde yani klavye başında siz ve kullandığınız güzelim klasik İngiliz arabaları. Oyunun ismi The Italian Job. Seneler çok şey değiştiriyor. Eskinin gerçekliğini şimdi anca sanal ortamda yaşayabiliyoruz. Oysa bakın Berker'e. Hiç de sanal değil. Hala gerçek.

İtalyan usulü mafya

İlk defa bir oyundan sonra filmini görmek istedim. Açıkçası film hakkında edindiğim bilgi iştahımı kabarttı. Şu meşhur Austin Mini Cooper sahnesini merak ediyorum. Merakımın sebebi ise oyunun o dönemi çok iyi yansıtmış olması. Esasında oyun bir nevi yarış oyunu. Fakat konu ve mekan itibariyle gerçekten de bir mafya filminden farksız. Tarz olarak biraz Driver'dan biraz GTA'dan almış. Oynanış daha çok GTA 3'e benziyor. Ama arabanın içinden göreviniz boyunca çıkmıyorsunuz.



Doğru yol her zaman düz olan olmayabilir

Oyunun ismiyle aynı adlandırılan bölümü The Italian Job, bir senaryo dahilinde verilen görevleri yerine getirmekle geçiyor. Aslında görevler oldukça klasik tip. Yani "şunu al, buraya götür, bunu getir, buraya yetiştir" gibi görevler var. Üç farklı şehir ve haritada toplam 16 görev bitirmeniz gerekiyor. Haritalar büyük sayılabilir. En azından hemen ezberlenmiyor. Binalar ve sokaklar kendini tekrarlamıyor. Her köşe başında farklı bina veya yapı görüyorsunuz.

Senaryoyu takip etmeyen 3 bölüm var. Bunlardan ikisi oldukça eğlenceli. Hatta belki senaryodan bayarken bunlarla eğlenebilirsiniz. Birinde haritaların belli yerlerine konulmuş kapıları belli bir zaman içinde geçmeye çalışıyorsunuz. Diğeri ise biraz daha değişik. Parkur boyunca konulmuş ışıklı kukaları bir bir devirmeye çalışıyorsunuz. Her devirdiğiniz kuka için 1 saniye kazanıyorsunuz ama zaten 10 saniye ile başladığınızdan yeterince panik oluyorsunuz. Son bölümde ise şehirde serbest dolaşabiliyorsunuz.

Oyun zaten GTA'nın yapımcılarının da katkılarıyla çıkıtığı için bir çok benzerlik gösteriyor. Sakin ve uyuşuk giden diğer araçlar, iki de bir de peşinize takılan polis, sağa sola vurdukça dökülen ve sonunda kullanılmaz hale gelen aracınız bunlardan bazıları. İlginç bir değişiklik polisin sizi yakalamaya değil de plakanızı okumaya çalışması. Polis ne kadar peşinizden gelirse o kadar çabuk plakanızı okuyor ve yakalanıyorsunuz. Oynanış sadece 4 tuş ile. Arabaların yol tutuşları ve hızları dışında hiç bir farkı yok. Bu da oyun fiziğinin ne kadar gerçekten uzak yapıldığını gösteriyor.

Arabalar galeriden

Görsel açıdan The Italian Job beklediğimden çok daha iyi çıktı. Haritalardaki ve araçlardaki ayrıntı üst düzeyde. O klasik arabalar daha iyi göze batırılamazdı. Bunun yanında azımsanmayacak kadar da karakter grafiği ve animasyonu var. Gerek oyun içi motorla gerek ayrı bir motorla hazırlanan ara demolar ise şahane. Eğlenceli ses ve müzikler ise oyunun havasını ciddiyetten biraz uzaklaştırmış. Ama böyle daha iyi olduğu kesin.

The Italian Job, filmiyle alakası olmasa da mekanlarıyla filmi merak ettirebilecek kadar iyi bir oyun. Kontrolleri ve oynanışı oldukça basit. Belki tek sorunu bu olabilir. Ama sonuçta sürekli saatlerimizi harcayıp ayrıntılı bulmacalar çözecek doğru yolları arayacak değiliz ya. Bazen de insan ekranın başına geçip aptal aptal ileri geri tuşlarına basıp eğlenceli vakit geçirmek istiyor. Bu oyun da bunu yapabileceğiniz iyi seçeneklerden biri.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.sci.co.uk
Yapım	Rockstar
Dağıtım	SCI
Minimum Sistem	PII 300, 64 MB Ram, 16 MB 3D
Önerilen Sistem	PIII 500, 128 MB Ram, 16 MB 3D
Multiplay	Tek makinada zamana karşı [illegible]
Tür	Yarış
Artılar	Kolay kontrol ve oynanış. İyi çizilmiş araç ve mekanlar.
Eksiler	Az ayrıntı. Kısa oyun süresi. Sonlara doğru delirten zorluk.
Son Karar	Aslında klasik bir konsol oyunu. Beyniniz sulanıncaya kadar başından ayrılmadan oynayıp sonra da [illegible] geri dönüşler yaparak uzun süre eğleneceğiniz bir oyun.
Alternatifler	Driver - Kasım 99 (%88) Midtown Madness 2 - Kasım 00 (%88)

LEVEL NOTU %80



offroad

Her yer toz toprak!

Kabul edin, özlemiştiniz di mi? Şöyle benden bir yarış oyunu dinlemeyeli ne de uzun vakit olmuş. Evet, ben de özlemiştim. Bakalım elimizde ne varmış? Aaaa, o da nesi? Yoksa bir araba yarışı mı? Hem de Türkçe açıklamalı, orjinal kutusunda. Eylemlerimin bir yere varacağına ve bir gün beni anlayan biri çıkacağına emindim. İşte o gün geldi çattı. Yalnız sanki ismi biraz garip mi? Yani sanki çok mu açıklayıcı olmuş? Offroad?!?

Rage Interactive'in önceden çıkardığı oyunlardan da bilirsiniz. Adamlar tamamen performans üstüne kurulu, yumuşak ve yuvarlak hatlı grafikleri olan, full action oyunlar yaparlar. Hatta bi aralar Incoming adlı bir oyun çıkardılar ki akıllara ziyan. Sırf "8MB'lik ekran kartımızda bu kadar action ve grafik olabilir" diyebilmek için her yerde saçıyorlardı. Açıkçası Offroad da bu tarz bir oyun. Ama bunun zararı olduğunu kim söyledi?

4x4 uğur böceği

Sağlam bir giriş demosundan sonra menüdesiniz. İlk bakılacak yer her zamanki gibi opsiyonlar. Ama çözünürlük gibi önemli grafiksel ayarlar oyunun dışından ayarlandığı için çok da etkili birşeylerle karşılaşmıyorsunuz. Kontroller de son derece basit ve sade olduğundan oraya da uğramıyorsunuz. Sesleri kısmanın da bi anlamı olmayınca aynen ana menüye geri dönüyoruz. Şimdi bir sürü yarış modu var ama hangisi ne işe yarıyor diye sakın sormayın. Bu kadar süredir yetiştiriyorum sizi, bütün emeklerim boşa gitmiş olmamalı! Bir yarış oyununda ne olabilir ki? Tek yarış, şampiyona, zamana karşı yarış ve bir iki atraksiyon. Bu da aynen öyle. Aralarında en eğlencelisi şampiyona. Çünkü takımlar arası transfer ve çekişme gibi olaylar mevcut. Yani siz sezon içinde iyi performans gösterirseniz rakip takımdan gelip sizi transfer etmek istiyorlar. Kabul edip etmemenin bi farkını göremedim. Belki arabalar arasında ufak farklar vardır. Araba demişken öyle sağlam araçlar sanmayın. Zıpır 4 teker üzerinde nasıl durduğunu bile anlayamadığınız böceğimsi araçlar var. Ama en azından sayısı 15'ten fazla.

Sezonlar puan usulüne göre yapılıyor. Sezon içinde kendi takımınızda başarınız arttıkça arabanıza yeni parçalar alıyorlar. Bunların da herhangi bir görünüş veya performans artışını göremedim ama muhtemelen birşeyler olmalı. Ayrıntıya inilmediği için sır olarak kalıyor. Araçların özelliklerini bile netteki istelerinden buldum. Araçlarımızın bir güzelliği daha var; nitro kullanabilmeleri. Bir yarışta 3 nitro hakkınız var. Fakat rakipleri oldukça sağlam yapmışlar. Bazen nitro falan sökmeyebiliyor. Araçların yol tutuşlarına hayran kaldım. Bir kaç sert viraj dışında gaz kesmeden ve yoldan çıkmadan köşele re köşe demeden kıvrılıyorsunuz.

Temiz grafik, kirli jant

Teknik açıdan inceleyince Offroad çok da fena gözükmüyor. Basit gibi gözüken bir 3D motor kullanıyor fakat çok da sade gözükmüyor. Yani ayrıntılar bağırmasalarda biraz biraz ortalardalar. Ama tabi herhangi bir efektin yanından geçmiyor, o başka. Seslerde de sanki bir cimrilik var. Motor "bağırsam mıııı, bağırmasam mııı???" diye düşünürken oynuyorsunuz oyunu.



Farlar sanki bir işe yaramıyor mu?



Bilgi İçin	http://www.rage.com/offroad
Yapım	Rage Interactive
Dağıtım	Rage Interactive / Alsan İnteraktif
Minimum Sistem	PII - 266, 64MB RAM, 65MB HDD
Önerilen Sistem	PIII - 450, 128MB RAM, 65MB HDD
Multiplay	Yok
Tür	Yarış
Artılar	Kolay oynanış, basit ama zevkli mantık, hız duygusu.
Eksiler	Çabuk sıkılabilite, ayrıntıların aşırı azlığı.
Son Karar	Eğlencelik. Issız bir adada sizi eğlendirebilir ama buralarda çok da uzun süre tutmaz.
Alternatifler	Dirt Track Racing - Nisan 00 (%85)
	SODA Offroad Racing - Mart 98 (%40)
	Swamp Buggy Racing - Ekim 00 (%38)

LEVEL NOTU %68

Açıkçası oyundan hiç beklemediğim hız duygusunu az da olsa yakaladım. Her zaman süper gerçekçi ayrıntı dolu oyunlar yerine biraz da sade ve vakit geçirmek için yapılmış oyunlara ihtiyaç var. Bu oyun da o türden sayılabilir. Tek ciddi sorunu biraz çabuk bayması. Kısa oynama süresini de aşabilselermiş iyi olurmuş. Offroad kesinlikle ilk seçeneğiniz olamaz. Ama sona koymak da haksızlık olur.

Onur Bayram | onur@level.com.tr



Bir rage klasiği, temiz ve sade grafikler.



■■ Yağmur dindi, solucanlar dışardalar!

worms blast

İyi bir oyun ortaya çıkarmak için her zaman orjinal bir fikir üretmeniz gerekmez, bazen hazır fikirleri doğru şekilde birleştirerek de yeterince başarılı bir sonuca ulaşabilirsiniz. Mutlaka bilirsiniz, can sıkıntısına birebir gelen, hatta bazıları iyiden iyiye bağımlılık yaratan birkaç kilobyte'lık desktop oyunları vardır. Hani bunlar arasında ekranın yukarısından renkli baloncukların geldiği bir oyun var ya, hani siz silahınızla aynı renkte baloncuklar attığınızda yok oluyorlar! İşte bu fikri alın, cebinize koyun. Üzerine artık oyun dünyasının klasikleri arasında sayabileceğimiz Worms'u koyun; ikisini birlikte kısık ateşte pembeleşene kadar karıştırın. Sonuç, ilk bakışta masum, biraz oyalanıp bırakılacak gibi görülen, oysa ciddi bağımlılık tehlikesi içeren Worms Blast!







Worms Blast, tamamen renkli baloncukları patlatmak üzerine kurulmuş, sabit bir ekranda oynadığınız, iki boyutlu bir oyun. Ama normal oyundaki baloncuk atan silahın yerine karakteriniz Worms'un ünlü bazukasını kullanıyor. Worms oynayanlar bilirler, bazuka kağıttan uçak gibidir, rüzgara, atış yönünüze ve eğime göre gideceği yer her an değişebilir. Eğer hiç Worms deneyiminiz olmadıysa bazukayı etkili bir şekilde kullanmayı öğrenmek biraz zamanınızı alabilir. Tabi oyunda yalnızca bazuka değil, shotgun, bomba, dinamit ve lazer gibi dört silah daha bulunuyor. Bunlar içinde en kullanışlısı yolu üzerindeki tüm baloncukları patlatan lazer gibi görünse de sadece çıkardığı sesi duymak bile bu silahı kullanmaktan vazgeçmenize neden olabilir. Diş hekimlerinin kullandığı o sinir bozucu sese sahip oyma aleti ile kara tahtayı tırnaklarken duyulan cızırtıya benzer bir gürültü çıkarıp tüm tüylerinizi diken diken ediyor.

Badaa bum!!

Oyuna kendinize bir karakter seçerek başlıyorsunuz. Her karakterin farklı hızı, nişan alma hızı ve yaşam enerjisi bulunuyor. Eğer tournament seçeneğini seçerseniz bir dizi bölümü ve bu bölümler arasındaki özel görevleri geçerek haritada ilerlemeye çalışıyorsunuz. Puzzle seçeneğinde ise içinde beş ayrı oyun modunun olduğu bir mönü açılıyor ve siz bu modlardan birinde dayanabildiğiniz kadar dayanıp en yüksek skoru yapmaya uğraşıyorsunuz. Yüksek puanlarda gizli modlar ve karakterleri açabiliyorsunuz. Ama hemen her oyunda olduğu gibi Worms Blast'ta da en zevkli oyun şekli, Vs. seçeneğiyle iki kişi karşılıklı oynamak. Aynı bilgisayarda ve tek ekranda oynuyorsunuz. Ekranın sağ ve sol yarısı arasında bir duvar bulunuyor ve oyun sırasında bu duvar açılıp kapanıyor. Duvarın açıldığı anları fırsat kollayarak rakibinizin balonlarının yanına ilgisiz renkte balonlar ekleyebiliyor, ya da iyi bir nişancıysanız bazukayı doğrudan kafasına atabiliyorsunuz. Çok zevkli, ama çok tehlikeli, tıpkı Dyna Blaster gibi saatlerce başından kalkamayabilirsiniz, söylemedi demeyin!

Bir de puzzle bölümünde iddialı arkadaşlar için team17'nin bomba bir hizmeti var, yaptığınız puana güveniyorsanız gamesave.dat adlı dosyayı bir e-mail'e ekleyip wormsblastscore@highscore.team17.com adresine gönderiyorsunuz. Her modun en skorer beş oyuncusunun adları oyunun internet sitesinde yayınlanıyor.

Worms blast, orjinal Worms'un stratejik havasından uzak, tamamen eğlenmeye, kafa dağıtmaya yönelik bir oyun. Bence şimdi vakit ayıramayacak durumda olsanız dahi, alıp bir kenara koyun. Çünkü on yıl sonra bile oynanabilecek oyunların bir listesini yapsak, Worms Blast bunun içinde kendine bir yer açmakta çok zorlanmayacaktır.

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

Bilgi İçin	wormsblast.team17.com
Yapım	Team 17
Dağıtım	Ubi Soft
Minimum Sistem	PII 350, 64 MB RAM, 16 MB 3D Ekran Kartı
Önerilen Sistem	PIII 450, 128 MB RAM, 32 MB 3D Ekran Kartı
Multiplay	Var (Aynı makinede)
Tür	Eğlencelik (Çerez)
Artılar	Yüksek bağımlılık, Kıran kırana rekabet ortamı
Eksiler	Rahatsız edici ses efektleri, LAN ya da internet üzerinden multiplayer desteğinin olmaması.
Son Karar	Tanıdığımız iki eğlenceli oyun, daha da eğlenceli üçüncü bir oyunda birleşmiş. Az zamanı olup eğlence arayanlar için birebir!
Alternatifler	Worms Armageddon

LEVEL NOTU %73



rage rally

■ ■ Ralli yapmak herkesin harcı olmasa gerek...

Çok kötü oyun oynadım ve incelemesini yazdım ama bu sefer durum farklı. Rage Rally için kötü yerine 'anlamsız' sıfatını kullanmak çok daha doğru olur herhalde. İnsan kendi kendine 'Böyle bir oyun neden yapılır?' diye soruyor ve cevabını bulamıyor. En azından ben bulamadım ama oyunun adına nerede rastlasam, yanında bir de ekran kartı markası var. Galiba Rage Rally sadece ekran kartlarının yanında verilen, test amaçlı oyunlardan biri (umarım öyledir).

Turnuvasız olur mu hiç?

Bir kere öncelikle Rage Rally hiçbir gerçek ralli organizasyonunu kendine örnek almamış ki genelde yarış oyunları böyle yapar. Örneğin Paris-Dakar rallisi üstüne yapılmış bir oyun, birçok açıdan zayıf da olsa sırf etapları yüzünden ilgi çekebilir.

Oyunumuz gayet tatsız bir menüyle açılıyor. İlk gözünüze çarpan şey, arcade ve zamana karşı yarış modlarından başka bir alternatifinizin olmaması. Bir yarış oyununun olmazsa olmaz turnuva ve multiplayer modlarından eser yok (ki oyunun tek sayfalık manüelinde bu modlar açıklanmakta). İnsan turnuvaya girmeden veya arkadaşlarıyla multiplayer oynamadan ne zevk alır ki bir yarış oyunundan! Fesupanallah diyerek arcade moduna dalıyorsunuz ve karşınıza 2 arabayla 4 parkur çıkıyor. Öfleye püfleye zengin (!) seçim yelpazenizden bir araba ve bir parkur seçtikten sonra yanınızda üç geri zekalıyla beraber start çizgisinde yerinizi alıyorsunuz.

Tabii esas komedi şimdi başlıyor. Rakiplerinize bahşedilen yapay zeka gerçekten kötü. Aracınızı adamların önüne park ediyorsunuz ve geri vitese takıp, yanınızdan vınlamak yerine, sizi itmeyi tercih ediyorlar. Ayrıca arabanız o kadar hafif ki en ufak bir savrulmada, top gibi sekmeye başlıyor ve bu taklalar minimum 10 saniye sürüyor. Hatta rakipleriniz de bu takla seremonisine katılıyor ve ortaya çok eğlenceli görüntüler çıkıyor. Çoğu zaman yönünüzü şaşırıyor ancak yanlış yönde gittiğinizi belirten bir uyarı olmadığından, karşıdan gelen bir arabaya bodozlama girene kadar aynen devam ediyorsunuz. Ayrıca o kadar takladan sonra en ufak bir çizik bile almamak yavan bir durum.

Makyaj da bir yere kadar...

Oynanabilirlik kötü dedik ama görsel olarak da Rage Rally o kadar iyi değil (en azından daha iyilerini kesinlikle görmüşsünüzdür). Düşük poligon sayısı sağlam dokularla kapatılmaya çalışılmış. Arazi grafikleri fena değil; barajlar, tüneller hoş ama bitki örtüsü felaket. Ayrıca konacak başka bir şey yokmuş gibi adım başı 'Rage' tabelalarını görmek çok sıkıcı, özellikle parkurların çok kısa olduğunu düşünürsek. Müzikler üç tane tekno parçadan ibaret, sesler ise şöyle böyle.

Kusura bakmayın, 10 saniye boyunca takla atmak belki eğlenceli ama ben oyuncak arabalarımı çarpıştırmayı tercih edeceğim.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Çıkacam kardeşim, dağ tepe demiycem...



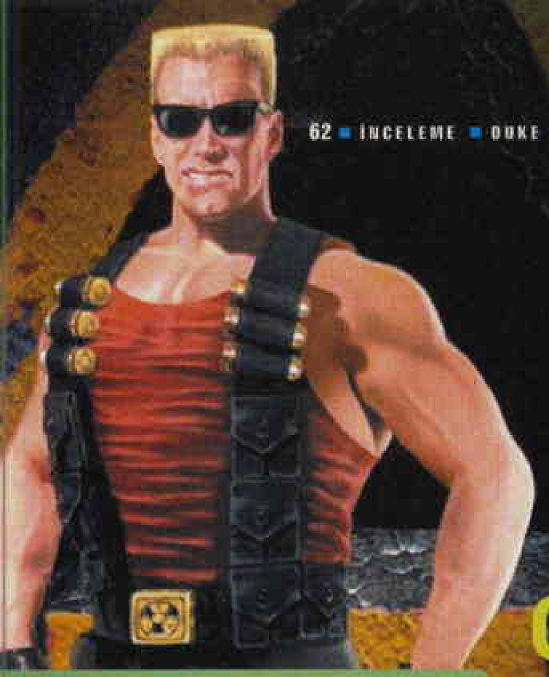
Yanlış yönde olduğumuzu birine girine kadar anlamak mümkün değil.



Kardeşim bir araba bu kadar nasıl uçar ve hasar almaz?

Bilgi İçin	www.rage.co.uk
Yapım	Rage Software
Dağıtım	Aixan Games
Minimum Sistem	PII-266, 64 MB RAM, 8 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-400, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Yarış
Artılar	İlle de bir şey söylemek gerekirse, dokular güzel ve takla atmak eğlenceli o kadar.
Eksiler	Hemen hemen her şey! Kötü oynanabilirlik, zayıf yapay zeka, özensiz grafikler, eksik modlar...
Son Karar	Ekran kartınızın yanında verilmiyorsa, almayı aklınızdan bile geçirmeyin!
Alternatifler	Rally Championship Xtreme - Şubat 02 (%84) Colin McRae Rally 2.0 - Şubat 01 (%88) Michelin Rally Masters - Ocak 01 (%75)

LEVEL NOTU %39



duke nukem manhattan project

■ ■ İyi haber: Artık Duke Nukem Forever'ı beklememize gerek kalmadı.

`1912'li yıllarda (savaş zamanı), yani ben ufak ve haylaz bir çocukken Duke Nukem Forever'ın yapımına Boulder Dash motoruyla başlayan 3D Realms, yeni yeni şeylerin, eee, motorların çıktığını farkedince yavaş yavaş yeni grafik motoru arayışına girdi. Bu arayışın hemen sonrasında 3D Realms, Buggy Boy motoruna geçiş yapmaya karar verdi. Daha sonraları savaş dolayısıyla oyunun yapımını hızlandırdı. Her geçen yıl oyuna yeni bir şeyler ekleniyordu. İnanmayacaksınız ama, bir defasında Duke oyundan çıkartılıp, yerine Giana Sisters'lardan biri konmuş ve oyunun ismi Giana Nukem Forever olarak değiştirilmişti. Sonradan bundan da vazgeçildi ve Duke yeniden oyuna dahil edildi. Her şeyi taşılı basından adım adım izliyorduk. Duke Nukem Forever yıllar boyunca geliştirildi, nesillerden nesillere geçti, ama savaşın sona erdiği şu zamanlarda, yani 1963 yılında olmamıza karşın, oyun halen yapım aşamasında. Umarım, biz yaşarken bu oyun tamamlanır ve geride kalanlar daha fazla acı çekmez.` -13 Şubat 1953, Kaptan Alessendro Del Pierro'nun Seyir Defteri (sahile vurmuş).





Sunstorm Interactive, 3D Realms'in umursamaz tavırlarına daha fazla katlanamayıp (eskiden gazetelerin verdiği karton evler vardı, noktalı yerlerinden katlardık, sarı UFO uğuyla yapıştırırdık ya, çocukluğum oralarda bir yerlerde kaldı) yeni bir Duke Nukem oyunu yaptı: Duke Nukem: Manhattan Project. Duke Nukem: Manhattan Project, Duke Nukem Forever gibi şişko bir FPS değil, aynı ilk Duke Nukem gibi, bir platform oyunu.

Manhattan Project, Duke Nukem Forever gibi şişko bir FPS değil, aynı ilk Duke Nukem gibi tam bir platform oyunu.

Manhattan Project Forever!

Manhattan Project'de, New York'ta geçen sekiz bölüm bulunuyor (Rooftop Rebellion, Chinatown Chiller, Metro Madness, Unholy Underworld, Fearsome Factory, Tanker Trouble, Deviant Drilling). Oyun boyunca dokuz silah kullanacaksınız. Bu silahların arasında, ilk Duke Nukem'de ve diğer Duke Nukem oyunlarında da olan; shotgun, grenade launcher, el bombası, burun damlası (peki, bu yok) gibi silahlar var. Düşmanlarınız da klasik Duke Nukem oyunlarından farksız. Normal domuzlar veya polis domuzlar, oyunda karşılaşacağınız yirmibeş pislik düşmandan sadece birkaçı. Bu arada, oyunda her platform oyununda olduğu gibi boss'lar da bulunuyor. Mesela ilk bölümün sonunda patlatmanız gereken bir helikopter var. Oyunda silahlarınızın yanında; ateş ettiğinizde normalden daha fazla zarar veren double damage, uçmanızı sağlayan jetpack ve shield olmak üzere üç ayrı power-up kullanabiliyorsunuz.

Manhattan Project tamamen 3D olarak tasarlanmış, ama oyunu Pandemonium gibi yalnızca bir kameradan oynayabiliyorsunuz. Yani

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.dukenukemmp.com
Yapım	Sunstorm Interactive
Dağıtım	UbiSoft Entertainment
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-600, 128 MB RAM, 64 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Platform
Artılar	Harika grafikler. Duke'un sesleri. Klasik 2D platform tarzı oynanış. Basit kontroller.
Eksiler	Yapay zeka.
Son Karar	Ne diyeyim, artık Duke Nukem Forever'ı beklemenize gerek kalmadı. Duke Nukem: Manhattan Project, bir-iki ufak eksiğine rağmen son zamanlardaki en iyi Platform oyunlarından biri.
Alternatifler	Pandemonium Duke Nukem

LEVEL NOTU %80













ilk Duke Nukem'de olduğu gibi Duke'u yandan görüyorsunuz ve devamlı sağa veya sola doğru ilerliyorsunuz. Sadece bir kamera kullanıldığı için de oyunun klasik 2D platform oyunlarından farkı kalmıyor. Bu olay kesinlikle oyunun atmosferini bozmuyor. Duke Nukem, FPS olmadan da çok iyi.

Duke Nukem: Manhattan Project oynanış olarak çok basit ve eğlenceli. Oyunda yapmanız gereken şey kızları bulup üzerlerindeki bombayı etkisiz hale getirmek (bombayla kızı karıştırıp kızı etkisiz hale getirmeyin) ve daha sonra da anahtarı bulup kapıyı açmak. Bunun dışında devamlı platformdan platforma atlayarak domuz patlatmaktan veya patlatılmaktan başka pek bir şey yapmıyorsunuz. Oyunun aksiyon kısmı gerçekten de çok iyi kotarılmış. Yapmanız gereken tek şey karşınıza çıkanları vurmak da olsa, bundan pek sıkılmıyorsunuz. Bir anda kırılan zeminler veya patlayan domuzların içinden çıkan duvarlar... Zzzzzzz... Hı ne? Uyudum ya, baştan alayım. Patlayan duvarların içinden çıkan domuzlar oyunun heyecanının artırıyor.

Oyunda sadece sağa veya sola ilerlemenize karşın, arada sırada kapılardan da yukarı ok tuşuna basarak kapılardan da giriyorsunuz, ki bu kapıların ardında çoğu zaman anahtar buluyorsunuz. Ayrıca oyunun bu bölümleri ağırlıklı olarak platform materyalleri içeriyor. Yani kayan zeminler, yerden yükselen alevler ve benzeri şeyleri atlatmaya çalışıyorsunuz. Oyun içinde klasik FPS'lerde olduğu gibi secret'ler de bulunuyor ve bu secret'lerden genellikle cephane-sağlık gibi şeyler buluyorsunuz.

Manhattan Project'de otomatik save sistemi kullanılıyor. Neredeyse her hareketiniz save ediliyor. Öldüğünüz zaman da kaldığınız yerden oyuna devam ediyorsunuz. Save sistemi kullanıldığı için de sınırsız hakka sahipsiniz. Ayrıca çok yüksek yerlerden düşseniz de ölmüyorsunuz. Bu da oyunun aksiyonunu kesmemek için yapılmış.

I can do this all day*

Duke Nukem: Manhattan Project'in en eğlenceli yanlarından biriyse, Duke'un sesi ve konuşmaları. Duke'un olaylara karşı tepkileri, esprileri ve her şeyden önemlisi o boğuk sesi, oyuna kesinlikle ayrı bir hava katıyor. Bu oyunu sessiz oynarsanız hiçbir anlamı kalmaz.

Manhattan Project'in grafikleri gerçekten çok iyi. Çevre kaplamaları inanılmaz detaylı. Bunun yanında efektler çok iyi yapılmış. Duvara veya başka bir yere ateş ettiğiniz zaman parçalanıyor ve bu parçaların yere düşüşünü görebiliyorsunuz. Ayrıca vuruş-parçalanma efektleri de çok hoş ve karşınızdakini vurduğunuz hissini verebiliyor.

Kontrollerse oldukça basit. Sayı tuşlarıyla silahınızı değiştirebiliyorsunuz. Bunun dışında kullanacağınız tuş sayısı üçü geçmiyor: Ctrl, Alt ve Space. Space tuşuyla Duke'un klasik tekmesini atabiliyorsunuz. Bunun unutulmamış olması çok hoş. Oyunda yalnızca karşısınızdakine değil, yukarıya veya çarpraza da ateş edebiliyorsunuz. Ayrıca bir yerden bir yere atlarken, Prince of Persia'da olduğu gibi atladığınız zemine tutunabiliyorsunuz. Manhattan Project'in kontrolleri çok basit olmasına rağmen, alışmanız için biraz zaman gerekiyor. Eğer Pandemonium oynadıysanız sorun yok, ama oynamadıysanız kamera açısının bir anda değişmesine alışmanız gerekiyor. Kamera açısı değiştiğinde haliyle gideceğiniz yön de değişmiş oluyor. Bu da şaşırmanıza neden olabilir.

Oyunun belki de en önemli sorunu yapay zeka. Tamam, belki bir platform oyunu için yapay zeka pek önemli değil, ama her şeye rağmen düşmanlar biraz daha akıllı olabilirlerdi ve sizi şaşırtabilirlerdi. Domuzların sizi gördükleri halde sırtlarını dönmesi pek hoş değil.

I hate pigs*

Duke Nukem: Manhattan Project kesinlikle çok eğlenceli bir oyun. Artık bu tarz 2D havasında platform oyunları da pek yapılmıyor. Dolayısıyla Duke Nukem: Manhattan Project, birkaç ufak eksiğine rağmen kaçırılmaması gereken bir oyun. Duke Nukem Forever'ı da beklemeyin. 2012 yılına ertelenmiş.

*1 Bunu her gün yapabilirim, *2 Domuzlardan nefret ediyorum (Kitap gibi yaptım size)

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr







kısa kısa

Bu oyunları gördüğünüz yerde vurun!

e.t. the extra terrestrial

Ufakken E.T.'yi evcil bir hayvan sanırdım ve hep bir E.T.'m olsun isterdim. E doğal olarak hiç E.T.'m olmadı, ama neden umutsuzluğa kapılmıştım ki? Nasıl olsa yıllar sonra E.T bir oyun olarak karşıma çıkacaktı, fakat gelecek zaman eki içeren bu olayı nereden bilebilirdim ki? (hı ne?). E.T.'nin oyununda çok değişik şeyler var. Mesela, ehem, inanmayacaksınız ama, tam 4 ayrı gezegende hopidik gubidik dolaşacaksınız. Hopidik gubidik dolaşmakla kalmayıp, ayrıcenek 25 ayrı mission'ı yapmak zorunda kalacaksınız.

E.T. adventure ve aksiyon karışımı bir şey, şey işte, oyun (oyun derken çok utandım, kızardım, yanaklarım kırmızı kırmızı oldu, buna oyun dememeliyim bir daha). Bu `şey`de, şimdi bi E.T. var, E.T gidiyo gidiyo, bitkilere dokunuyo, onları iyileştiriyo, bitkiler iyileşiyo. Sonra bi de aralarda canavarlar çıkıyo, E.T. onları kırmızı bi ışıkla yakıyo. O mission bitiyo. Sonra... Sonrası yok işte. Bir de; 1, 2, 3 ve 4 tuşlarını kullanıyorsunuz. Bu tuşların topu birden saçma bir şey yapmaya yarıyor. Oyunun grafikleri ve sesleriyse sanırım yanlışlıkla yapılmış. Dur bakayım, 1062 karakter yazmışım. Hımm, 1062 karakter kusmanız için gereken doymamış iğrençlik oranını içeriyor. Oyunu oynamasanız da olur. Eheh.





LEVEL SHOT

Yapım	Digital Eclipse
Dağıtım	Ubi Soft
Minimum Sistem	PII-266, 64 MBRAM, 4 MB E.kartı

LEVEL NOTU %2

ambulance driver

ValuSoft'a da bak sen! Yine, sırf ben Kısa Kısa'da yazayım diye oyun yapmışlar! Nasıl duygulandım, anlatamam, fırkk (burun çekme efekti). Ambulance Driver, bir ambulans simulasyonu. Oyunda yapmanız gereken şey ise, yakın çevredeki; kaza yapan, kafası kırılan, kafası kırıldıktan hemen sonra bacağı kırılan, sonra da kırık bacağı kopan ve içinden kanlar fışkıran (ıyyy, Adults Only ESRB Rating gerekecek yazıma) insanları alıp zamanında hastaneye ulaştırmak. Bunun için 10 veya 20 dakika gibi efendi zamanlarınız var. Taşıdığınız yaralıyı zamanında hastaneye ulaştırmazsanız, yaralının yaşamsal faaliyetleri real-time olarak son buluyor. Buradan oyunun turn-based değil, real-time bir ambulans simulasyonu olduğunu anlıyoruz. Peki bu oyunu ValuSoft can neden Kısa Kısa için tasarlamış? Şimdi, tamamen 3D olan oyunun grafikleri, işletim sisteminizin 3D Screen Saver'ından biraz daha iyi. Kaplamalar tam anlamıyla komik. E tamam, grafikleri geçeyim. Oyundaki araçların fizik modellemesi, fizik modellemesi değil. Bir ambulansın direksiyonunu sağa çevirdiğiniz zaman, o ambulans girdiğiniz virajı alır ve artık viraj onun olur, ama Ambulance Driver'da aracınızı kontrol edemiyorsunuz. İçine şeytan girmiş. 3D Screen Saver tarzı grafikleri ve fizik modellemesini de bir yana koyalım. Oyunun asıl vurucu yanıysa, yaralı insanları kendinizin oluşturması! Yani insanları önce eziyorsunuz ve daha sonra da `-aaa, adam ezilmiş ya, hemen alalım şunu tut kolundan Malkovich -ama kolu kopmuş Joseph tutamam` diyaloglarıyla hastaneye yetiştiriyorsunuz. Oyunda çok şirin bug'lar da var. Mesela aracınız ve diğer araçlar direklerin içinden geçebiliyor. İşte bu kadar. Bu oyunu alın! (Aman diyim, şaka yapıyor! – editör)





LEVEL SHOT

Yapım	ValuSoft
Dağıtım	ValuSoft
Minimum Sistem	PII-266, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı

LEVEL NOTU %10

WWII: desertrats

ValuSoft!? Iwo Jima!? Yanlış anlamadıysam ValuSoft, Iwo Jima'nın da içinde bulunduğu World War II serisine devam ediyor. Zaten hep derim, ValuSoft olmasa Kısa Kısa'yı nasıl yaparız? Neyse, durun da bu oyunu sizle paylaşayım. Desert Rats'de Sahra Çölü'nde Alman'larla savaşarak Afrika'yı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Oyunda 12 ayrı level ve bu level'larda kullanabileceğiniz 8 farklı silah bulunuyor.

Iwo Jima'nın aksine Desert Rats third-person kamerasından oynanıyor, ama bu defa sağa sola koşmak yerine jip kullanıyorsunuz. Jipi kontrol ederken diğer yandan da silahınızı kullanmak zorundasınız. Bu şekilde bir yerden sonra şaşırıyorsunuz ve jip yerine silahı, silah yerine de jipi kontrol ediyorsunuz. Hemen sonra da en yakın tepeye tosluyorsunuz, ama bu sorun değil. Oyundaki savaş ortamı fena verilmemiş, fakat grafikler fena sayılır. Onun dışında karakter modellemeleri de yeterli değil. Eee, sonra, sonra... Ya uf! Bu oyunda dalga geçecek çok şey yok ki! Ne yapıcam? Tamam belki kusursuz bir oyun değil, ama iğrenç de değil. Bu tarz oyunları seviyorsanız belki Desert Rats'i de sevebilirsiniz. Ayrıca ValuSoft'un performansında azalma var. Bu ne ya? Hiç fena bir oyun değil! Yok! Kızamadım!!!

Yapım • ValuSoft
Dağıtım • ValuSoft
Minimum Sistem • PII-300, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı
LEVEL NOTU % 50





v.i.p.

Lay lay lomm! Pamela Anderson'ın oyununu buldum! Bildiğiniz 120 (120? Eh normal)-60-90 Pamela! Oyunumuz Final Fantasy benzeri sıra tabanlı bir aksiyon. Final Fantasy'ye benzeyen tek yanı sıra tabanlı olması ama olsun. Oyunda saçma sapan ortamlarda dolaşarak karşınıza çıkan yetmişiz (ikiz gibi bir şey işte, adamların hepsi aynı) ajanlarla kavga ediyorsunuz. Silah olaraksa çantanızı ve dizinizi kullanıyorsunuz. Dizinizle ajanların bilumum hassas noktalarına vurduktan sonra hemen kaçıyorsunuz. Kaçmazsanız, korkmayın bir şey olmuyor. Oyunda sadece Pamela'yı değil, onun arkadaşlarını da değişmeli olarak kontrol ediyorsunuz. Peki kavgalar nasıl gerçekleşiyor? Pamela çantayı alıp adamların kafasına geçiriyor, sonra diz atı... Hey durun, bunu kastetmemiştim. Kavgalarda ekranda bazı kombinasyonlar çıkıyor ve bu kombinasyonları zamanında yapmanız gerekiyor. Mesela sol ok ve iki yarım daire çıktığı zaman hemen sol ok tuşuna ve arkasından 2 tuşuna basmanız gerekiyor. Yani oyunda kullandığınız tuşlar E.T.'deki gibi; 1, 2, 3 ve 4. Ubi Soft yakında bir uçak simulasyonu yapacak ve sadece; 1, 2, 3 ve 4 tuşlarıyla oynanacak. Umarım. (Um – editör)

Oyun ara sıra mouse'la oynanan shooter tarzına da geçiyor. Burada da camlardaki tepelerdeki ajanları vuruyorsunuz. Oyunun ilginizi çekecek olan yanıysa, level'ları geçtikçe Pamela'nın seksi resimlerinin ve render animasyonlarının açılıyor olmas... Aaaa nereye kayboldunuz ya? Pişt okurcular? Yazım mı gitmiyor oraya? (sadece Pamela için oyun mu alınırmış be, hemen kayboldunuz ortadan, tüüü). (sevgili okuyucular, CS'deki 4'ün 1'inin gerçeğini arıyorum, bu sayfaların faili üzerindeki fizyolojik etkilerini denemek için. Açık açık yazamıyorum, malum bunun polisi var, cinayet masası var... – editör)

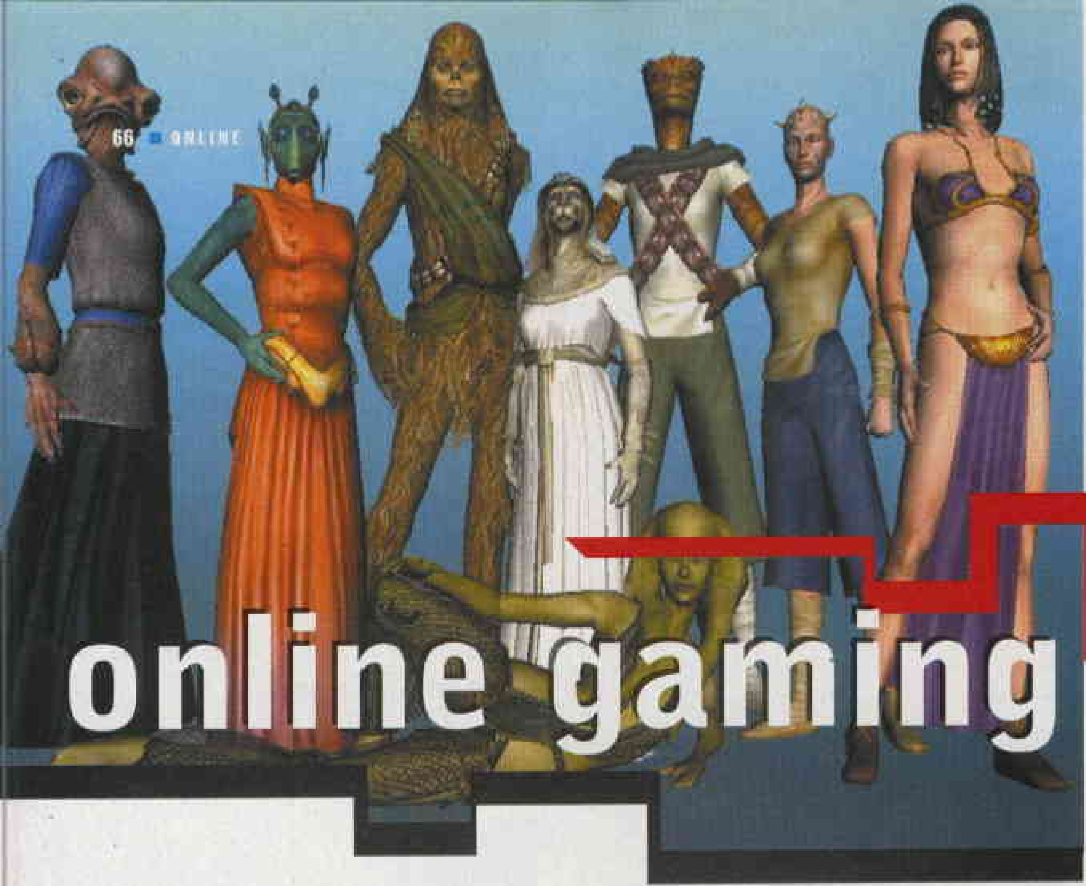




Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL SHIT

Yapım • Valu... Ha pardon. Ubi Soft
Dağıtım • Ubi Soft
Minimum Sistem • PII-266, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı
LEVEL NOTU % 30



HABERLER

66 . . . . . Kablolardaki fısıltılar

LAN& INTERNET

68 . . . . . . SoF: Double Helix

MASSIVELY

67 . . . . Dark Age of Camelot

AYIN SİTELERİ

68 . . . . Favorites

ULTIMA ONLINE

69 . . . . Lag İlacı

haber kablolardaki fısıltılar

Diablo'ya yeni karakter

1.10 yaması ile Battle.net'te farklı bir dönem açılıyor. Artık üçüncü bir karakter daha yaratabileceksiniz. Haber Battle.net'te oynayanlar için önemli. Oyuncular karakterlerini yaratırken normal, ladder ya da hardcore olarak bir seçimde daha bulunacaklar. 1.10'dan önce hardcore karakter olmayanlar otomatik olarak normal karakter olacaklar ve ladder karakter olma seçenekleri bulunmayacak. Yeni yama ile herhangi bir eşya ya da karakter silinmesi olmayacak.

Dark Age of Camelot

Artık DaC oyuncularının da bir Türkçe içerikli sitesi var. www.ultimatr.com adresini yakından bilenlerin tanıdığı tecrübeli bir ekibin hazırladığı site daha yeni doğmasına karşın oldukça doyurucu bir içeriğe sahip. Adresi http://www.pepelek.com/daoc. İkinci haberimiz ise Mythic Entertainment'ın bir açıklamasıyla ilgili. Firma, oyunlarına kaydolan kullanıcı sayısının 200.000'e ulaştığını açıkladı. İkibuçuk sene önce piyasaya çıkan bir oyun olarak bu kadar kısa zamanda en tepedeki rakipleri Everquest'in yarısı kadar oyuncu sayısına sahip olmak bile çok büyük bir başarı. Mythic Kuzey Amerika'da ki ilk testini geçmiş olsa da asıl sınavını dünyadaki en büyük online oyun pazarı olan Güney Kore'ye girerek verecek. Oyun sene sonuna kadar İngiltere, Fransa ve Almanya da da resmi serverlara kavuşacak.

Ultima Online:SNN serveri kapandı

Ülkemizde Online Oyunculuk adına bir ilke imza atmış olan sanane.com UO serverını maalesef kapattı. Kapanış sebeplerini yaptıkları basın açıklamasından seçtiğimiz alıntılarla sizlere aktarıyoruz."Bir Role-Playing oyunu olan Ultima Online; ülkemizde oyuncularımızın kendilerini ifadeleriyle "Dövüşlü Chat" halini almış, emülatörlerinin yetersizliğinden dolayı teknik olarak önüne geçilmesi mümkün olmayan hileler nedeniyle oyun deneyimi kalitesinde gözle görülür bir düşüş yaşanmıştır." " Ultima Online oyunu artık dünya çapında ömrünü tüketmiş bir oyun halini almış, kendi alanındaki oyunlar ile bile yarışamamaya başlamış ve yeni gelen eklenti paketleri bile oyunun kendi üreticisinin beklentilerini karşılayacak ilgiyi görememiştir." Origin Systems Inc. kalitesinde hizmet vermeyi hedef alan Sanane.com olarak çeşitli emülatörler ile bu kaliteye ulaşmanın mümkün olmadığını görmekteyiz."

IBM Oyun işine giriyor

Dünyanın en büyük bilgisayar şirketlerinden birisi olan IBM online gaming işine giriyor. http://www.butterfly.net ile ortak çalışmaya giren IBM şimdiye kadar işle ilgili uygulamalarda kullanılmış olan ve bir çok bilgisayarın bir araya gelmesinden oluşan grid tekniğini kullanacak. Bu teknikte birbirine bağlı bir çok bilgisayar bir tek sanal süper bilgisayar olarak çalışıyor. Server sistemine bağlanan kullanıcı sayısı ağırlaştığı zaman boştaki makinalar devreye girerek sistemi rahatlatıyor ve böylelikle gelen yük bölünerek daha da azalıyor. Microsoft'un Xbox'ı ve Sony'nin Playstation'ununda online oyunlara yönelmesiyle bu alanda artan bir talep olacağını hesaplayan IBM bu kadar güçlü bir sistemin sağlıklı işleyebilmesi için büyük bir yatırıma ihtiyacı olacağını söylüyor. Sisteme dahi olmak için aylık 4 ila 6 dolar gibi bir üyelik ücretiödenmesi gerekecek.





Dark Age of Camelot UO out - DaC in

Dark Age of Camelot'u incelememizin üzerinden iki ay geçti. Fakat ülkemizde oyuna olan ilgi bir anda çoğalıp yağmur gibi sorular gelince üzerinde biraz daha durmanın doğru olacağını düşündüm.
Oyun eski Britanya mitolojisi üzerine kurulu diyebiliriz. Kuzeylileri temsil eden Midgard, Keltleri temsil eden Hybernia ve Kral Arthur'un eski krallığını yada İngilizleri temsil eden Albion. Oyun bu üç krallık arasında kendine bir taraf seçip birbirinin topraklarını ele geçirmeye çalışan oyuncular arasında oynanıyor. Benzerleri gibi DaC'ta da guild kurmak ya da grup kurarak beraber dolaşmak mümkün.
Oyunda yarattığınız karakter için bir sınıf seçmek zorundasınız. Karakteriniz oyun boyunca etraftaki yaratıkları öldürerek level atlıyor. 5. levelden sonra ise seçtiği sınıfta uzmanlaşmak zorunda kalıyor. Örneğin savaşçı olmuşsanız 5. leveldan sonra yolunuza bir Warrior, Paladin ya da bir Merchanary olarak devam etme durumundasınız. Level atladıkça bir önceki level öldürdüğünüz yaratıklar artık size tecrübe puanı ve herhangi bir eşya bırakmamaya başlıyorlar. Bu durumda daha uzaklara gitmek zorunda kalıyorsunuz.

Oyuna ilk defa girecekler için

Tüm oyun boyunca hiç PvP ye girmeden (bu oyunda krallıklar arası olduğu için RvR yani Realm versus Realm deniyor) devam edebilirsiniz. Çünkü RvR yapılabilecek alanlar daha önceden belirlenmiş ve siz oraya girmedikçe hiç bir rakip krallıktan gelip size saldıramazlar. Fakat yalnızca RvR yaparak topladığınız puanlarla alabileceğiniz ve size çok avantaj sağlayan eşyalar mevcut. Rakip kaleleri guild'iniz ile ele geçirdiğinizde bu kaleler guild mensuplarına daha fazla tecrübe puanı kazanma ya da daha yüksek zarar verme gibi avantajlar sağlıyor. Ayrıca bazı dungeonlarda yalnızca RvR alanlarında mevcut ve buralardaki yaratıklardan çok değerli eşyalar çıkıyor. RvR'ler ise krallıklar arasında yapıldığından çok kalabalık gruplar arasındaki karamboller ya da meydan savaşları halinde geçiyor. Kale kuşatmaları ise bambaşka bir eğlence tabii ki.

Çabuk ilerlemek isteyenler için

Oyunda seçtiğiniz sınıfı geliştirirken nasıl bir yol takip etmeniz gerektiğini bilmeniz çok önemli. Kullandığınız vuruş tekniklerinden büyülere kadar herşeye hakim olmalısınız. Ayrıca tüm oyun boyunca alacağınız quest ve taskları ancak belli levellardan sonra alabildiğiniz için hepsini izlemeli, neyi ne zaman nereden alacağınızı ve size ne getireceğini çok iyi bilmelisiniz. Hangi dungeon ve bölgelerde kaçıncı level yaratıkların olduğu ve bunların nerelerde dolandığı hakkında tam bilgiye sahip olmak karakterinizi hızlı bir şekilde geliştirmeniz için genel bir taktik kurarken size çok yardımcı olacaktır. Üzerinize zırh ve silah alırken her zaman karakterinizin levelına göre size sarı görünen eşyaları kullanın. Sarı demişken oyunda oyuncunun level'ına göre değişen bir renk kodlama sistemi var. Gri en zayıf, yeşil zayıf, mavi ideal, sarı zor, portakal imkansıza yakın ve mor imkansız demek. Kırmızı ise düşünülmesi bile hayal manasına geliyor. Bu kodlama eşyalar ve yaratıklar için geçerli. Bu durumda üzerinize sarıdan başka bir şey giymemek ve tek başınıza en fazla sarıya, ama tam sayıda grubu toparlamışsanız sarı üstündeki tüm yaratıklara saldırmak en mantıklı oyun tarzı.
Dark Age of Camelot devasa online bir oyun olduğu için ülkemizde kopya olarak bile bulunmuyor. Oyunu www.gamestop.com sitesi yanında eBay gibi alışveriş sitelerinden temin edebilirsiniz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



MY FAVORITES

İşte benim devamlı olarak kullandığım sitelerin linkleri
www.darkageofcamelot.com Oyunun ana sitesi. Oyunla ilgili son gelişmeleri buradan takip edebilirsiniz.
http://www.pepelek.com/daoc Türkçe içerik arayanlar için ülkemizdeki tek kaynak.
http://camelot.stratics.com Devasa Online oyunlardan bahsettiğimiz zaman başvurulacak ilk kaynak olan stratics.com un DaC bölümü.
http://www.camelotherald.com Oyunla ilgili yamalar hakkında bilgi alabileceğiniz resmi elektronik duyuru sayfası.
http://daoc.warcry.com Questler hakkında tam bilgileri elde edebileceğiniz en iyi adres.
http://www.the-huns.com Türkiyede ki tek Türk DaC guildi. .

Soldier of Fortune: Double Helix

Soldier of Fortune: Double Helix

Tamam tamam kabul ediyorum hep Counter Strike'ın yerine koyabileceğimiz bir alternatif arayıp hep "tamam işte bu" diyoruz. Ama bir türlü olmuyor. Çünkü multipalyer oynanabilen herhangi bir oyunun serveri açılmadıkça LAN ya da IPX maçlarından öteye gidilemiyor ve sonuçta oyun ne kadar iyi olursa olsun ölüp gidiyor. İşte C&C Renegade buna en iyi örnek. Bu durumda aslında biraz server açanların insafına kalıyoruz. Çok güzel bir oyun olan Jedi Outcast için ülkemizde server açılmasaydı belki o da ölüp gidecekti. Aynı şey sanırım şu anda yazdığım Soldier of Fortune 2'nin de başına gelecek. Ne kadar Counter Strike oynamaktan bıkmış olsak da biz gene ona geri döneceğiz. Fakat bu saplantılı ve az seçenekli multiplayer yaşamımızda şunu iyi bilin ki SoF 2 "çok yazık olmuş ilk on" listesi içinde yer alacak. Oyunun şu anda internetten indirip oynayabileceğiniz tek multiplayer demosu ve onunla beraber gelen tek haritası var. Harita oyunun son level'ı olan "the shop". Haritanın özelliğinden dolayı bazı silahlar kullanılamıyor. Fakat bu oyunun tadından bir şey götürmüyor.

"Bomba kurmaca" out "çanta kapmaca" in

SoF 2'yi deathmatch ya da karşılıklı iki takım olarak gene deathmatch veya "çanta kapmaca" olarak oynayabiliyorsunuz. Savunan takım konferans salonunda duran bond çantayı korumaya çalışırken öteki takımda almaya çalışıyor. Silah alımı, oyunun türüne göre değişiyor. Deathmatch'de silahları yerden toplayabilir ya da Infiltration'da seçeceğiniz sabit bir donanım ile oyuna girebilirsiniz.

SoF'u SoF yapan kafa göz patlatmaca, kol ayak kopartmaca gibi özelliklerle oyun son derece zevkli hale geliyor. Silah ve skin çeşitliliği sayesinde oyuncuların hepsi birbirinden farklı görünebiliyor. Bir başka keyifli yanı ise 32 kişiye kadar server açabilmeniz. Böylelikle büyük kapışmalar yapabiliyorsunuz.

Deathmatch oynarken bomba atar ve roket atar gibi tek vuruşta kafa göz dağıtabileceğiniz silahlar binanın kenarından yürüyerek ulaşabileceğiniz yerlerde bulunuyor. Fakat bir defa ele geçirdikten sonra eğer iyi nişancı iseniz (beceriksiz adam her yerde kaybetmeye mahkum) bayağı frag toplayabiliyorsunuz. Oyunda benzerlerine göre yararlı bir hareket daha var. Zıplamak ya da eğilmek yanında kenarlardan yalnızca kafanızı çıkararak bakabiliyorsunuz.

Attığınız el bombaları 5 saniye sonra patlıyor. Atmadan önce pimi çektiğiniz için elinizde tutarsanız bu kez siz de patlıyorsunuz. Silah olarak CS'deki gibi sadece bir tüfek ve bir tabanca alma zorunluluğunuz yok. Bir tabanca, bir tüfek ve bir SMG ya da



Pompalı alma hakkınız var. Ayrıca iki adet de el bombası ile bayağı yüklü gezebiliyorsunuz. Deathmatchlerde silahı yerden topladığınız için ne bulursanız üstünüzde taşıyabilirsiniz.

Tepeden tırnağa

Oyunda zırh almak yaşamanızın garantisini oluşturuyor. Zırh göstergesi tam olan birinein gövdesine ne kadar ateş ederseniz edin ustunüze direkt gelerek sizi rahatlıkla biçip geçebilir. SoF2'de de baştan vurmak kaşınızdakinizı indirmenin en garantili yolu. Ayrıca zıplamak ya da çökmek oyuncuya bariz bir avantaj kazandırıyor. Oyunda ışık çok onemli. Kamuflajlı skinler karanlıkta uzaktan çok zor seçiliyor. Ayrıca büyük skinler sevimli olmalarına karşın seçmememiz gereken bir alternatif (dergide şişman ve gözlüklü olan tipi Fırat çok sevdi ama nasıl rahatlıkla vurulduğunu da ona sorun).

SoF2'de Counter Strike'da olan "vurduğunuzu ve vurulduğunuzu hissetme" duygusu var. Bu da çatışmaları çok daha eğlenceli kılıyor. Fakat ağır silahların varlığı bazen oyunun tüm keyfini kaçırabiliyor. O kadar silah ve cephane topladıktan sonra bir seferde bomba atar ile darmadağın olmak sinirlerinizi geriyor. Bu durumda yapılacak tek şey CS'de yaptığımız anlaşmalı bıçak karşılaşmaları gibi "anlaşmalı olarak bomba atar ve roket atar yasaklı" oyunlar açmak.

Bu yazıyı yazdıktan sonra tek tesellim oyunun full versiyonunun Türkiye'ye gelmesiyle beraber (bu yazıyı yazdığım sırada piyasadan kopya SoF2 aldıysanız, bilesiniz ki o henüz tamamlanmamış ve çok hatalı olan beta versiyonudur) Sanane veya AGS'nin bir server açması olacaktır. Çünkü SoF2 benzerlerine göre daha umit verici bir multiplayer oynanışa sahip.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

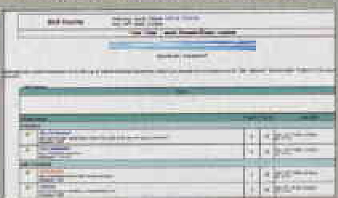
Ayın Siteleri

http://www.dvdkargo.com



Online alışveriş yapacağınız siteleri yazarken bu siteyi atlamışız. Özellikle Playstation 2 ve Game Boy Advance ile ilgili aradığınız tüm oyunları burada bulabilirsiniz.

http://www.dod.forumu.com



Half Life'ın Day of Defeat moduyla ilgileniyorsanız, amatör bir ruhu desteklemek ve yeni bir buluşma noktası yaratmak adına bu amatör siteyi de bir ziyaret edin.

http://www.bronxwhq.org



Amiga Dünyası dergisini çıkartan grup ve eskilerin çok iyi bileceği Bronx grubu yeniden faaliyete geçti ve scene partisi düzenlediler. Amiga'ların C64'lerin havada uçuştuğu partinin ayrıntıları burada

http://www.massivemultiplayer.org



Eğer devasa online oyunlar hakkında bilgi arıyorsanız bu adres tam size göre. Şimdiye kadar çıkmış ve çıkacak tüm oyunlar hakkında bu siteden bilgi edinebilirsiniz



Lag'den bıkmış olanlara bir iki tavsiye

Bitki yetiştirmek mi? Daha neler artık!

Ultima Online ne hallere geldi! Oyuna yeni eklenen özellikler arasında "bitki yetiştirmek" gibi bir özellik eklendiğine inanmak istemiyorum. Ana fikri epik bir macera olan bir oyunda kim bitki yetiştirmek ister ki? Gidip The Sims Online oynayalım o zaman! Lord British şirketten ayrıldıktan sonra Origin ne yapacağını şaşırdı gibi geliyor bana. Açıkçası bu ay internet sitemizde açacağım bir anketi aynı zamanda buradan sizlere de yöneltmek istiyorum. Ultima Online köşesi devam etsin mi etmesin mi? Çünkü orijinal serverda oynayan bir çok oyuncu sıkılarak oyunu bıraktı. Diğer oyuncular ise unofficial serverlarda oynadıkları için OSI kurallarına tabi değiller. Bu konuyla ilgili yorumlarınızı burak@level.com.tr adresine bekliyorum.

Lag ile boğuşmak

Paket kaybı evinde kablo ya da ADSL bağlantısı olanların bile yaşadığı bir problemdir. Genelde çok oyuncunun bir araya toplandığı bölgelerde bu sorun tepeye vurur. Savaşta hızın ve anlık kararların çok önemli olduğu Ultima Online'da bu problem yüzünden ölüp pet'inizden üstünüzdekilere kadar soyularak etrafta dımdızlak dolaşmak hepimizin başına birkaç kez gelmiştir. Peki bu sorunu nasıl minimize edebilirsiniz? Aslında ne kadar uğraşırsak uğraşalım konu ülkemizin yurtdışına çıkışından ve genel olarak alt yapımızın yetersizliğinden kaynaklandığı için problemimizi temeline inerek tamamen ortadan kaldırabilme gibi bir olanak maalesef söz konusu değil. Minimize etmeye gelince. Bu konuda yapabileceğimiz bir iki şey mevcut. Öncelikle eğer modem kullanıyorsanız telefon hattınızın kesinlikle dijital olmasına dikkat edin. Hattınızın dijital ya da analog olup olmadığını anlamak için izlemeniz gereken en pratik yol ise bir cep telefonunu aramaktır. Eğer numaranız cep telefonunda görünüyorsa hattınız dijital demektir. Görünmüyorsa ilgili kuruma başvurarak dijitale çevirmelisiniz. İkinci basamak modeminizin her zaman son sürümlerinin yüklendiğinden emin olmaktır. Aslında bu kural bilgisayarınızı oluşturan tüm donanım bileşenleri için geçerli bir kuraldır. Makinanızdaki parçaları üreten firmaların sitelerine belli aralıklar girerek yeni sürümler çıkarıp çıkartmadıklarını kontrol etmelisiniz. Bu yöntem sizi bir çok uyumsuzluktan kurtaracaktır. Daha sonra control panel-system-modem ayarları (properties) kısmına girerek maximum speed kısmında 56k modemler için ayarı 115200, 33.6k modemler için 57600 yapın. Sanırım daha alt modelleri artık kullanan kalmamıştır. 'Connect only at this speed' yazısının yanınaki kutucuğu işaretlemeyin. İşaretlerseniz IPS yada Türkçesi Internet Servis Sağlayıcınıza bağlanma problemi yaşayabilirsiniz. Gene aynı yolu izleyerek system kısmından Device Manager'a girin Ports kısmından modeminizin bağlı olduğu portu seçin ve gene yukarıdaki ayarları yapın. Buradaki ayarlarda kablo modemler için değer 92160 olmalıdır. Şimdi sisteminizi baştan başlatmanız gerekecek.

Bu ay pek teknik oldu biliyorum Bu teknik ayrıntılar dışında dikkat etmeniz gereken şey açıkçası lag'ı biraz sezmektir. Biliyorum pek mantıklı değil ama lag genelde gelmeden önce ufak ufak gelerek kendini belli eder. Söylediğim tarz lag genelde serverın kendisinden kaynaklanır. Çok fazla bağlantı olduğu zamanlar server zorlanabilir ve böyle bir belirti gösterir. Bu durumda yapmanız gereken kendinizini güvenli bir yere atıp o dalganın geçmesini beklemektir.

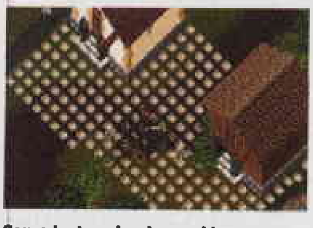
Güç-Taşıma kapasitesi

Karakterin ağırlığı sabit olarak 10 stonedur. Aşağıdaki değerler hesaplanırken rakamlardan 10 stone çıkarılmamıştır. Değerler stone cinsindendir

Güç	Taşıma kapasitesi	Güç	Taşıma kapasitesi
5	47	55	222
10	65	60	240
15	82	65	257
20	100	70	275
25	117	75	292
30	135	80	310
35	152	85	327
40	170	90	345
45	187	95	362
50	205	100	380


Dikkatli bakınca evin sağ tarafında bir mini havuz olduğunu farkedebilirsiniz


Bir evde 25 kişilik Guild savaşı olursa...


Can sıkıntısından bayan bir oyuncu ne yapar?

Ayın skill'i
Begging

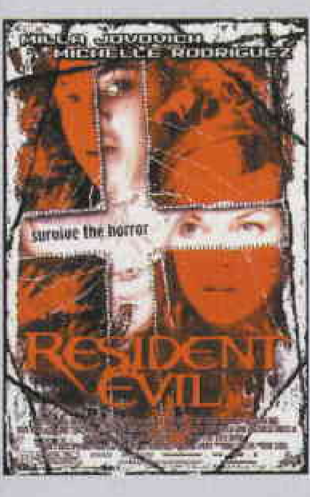
Dilencilik oyunun tamamından bıkıp biraz RP yaparak boş zaman geçirmek isteyenler için eğlenceli skillerden biridir. Yapmanız gereken tek şey NPC'lerden para dilenmektir. Bunu her yerde rahatlıkla yapabilirsiniz. Çok az para getiren bir iştir. Ama sohbeti bol olduğundan diğer oyuncular size çok laf atar ve UO sizin için görüntülü bir chat dünyasına döner. Heyecan ve hareket bekleyemeyeceğiniz bu meslekte öncelikle Noble, Seeker of Adventure, Fighter ve Paladin'lerden para isteyin. Skill'iniz 80 civarına gelince Shop Keepers ve Wandering Healer'lara yanaşmaya başlayın. Daha ne diyeyim Allah versin kardeşim!

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

CONSOLE MASTER

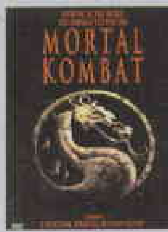


MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Milla bile tırtladı!!!

Merakla beklenen Resident Evil sinema filmi şu sıralar gösterimde. O kadar haber yaptık, anlattık falan da bakalım altından ne çıkacak diye merak ettim ve gidip izledim. Kadro süper, oyuncular önceden tanıdık; Hızlı ve Öfkeli'den Michelle Rodriguez, Beşinci Element'den Milla Jovovich, Lighthouse' dan James Purefoy, The Crow: Salvation' dan Eric Mabius, Dream Team' den Martin Crewes ve The World Is Not Enough'dan Colin Salmon oynuyor. Senaryosu oyunlardakine benziyor, ama tamamen örtüşmüyor. Umbrella Corporation, dünyada her alanda ürünleri bulunan ve inanılmaz finansal güce sahip olan bir şirkettir. Yeraltına gizlice dev bir araştırma merkezi kuran Umbrella, çok tehlikeli biyokimyasal deneyler yapmaktadır. Sonunda olan olur ve laboratuardaki bir kaza sonucu, güvenlikten sorumlu bilgisayar Red Queen kontrolü ele alıp bütün bölümleri kapatır ve çalışanları öldürür. (Filmi seyretmediyseniz, sonunu öğrenmek üzeresiniz, istemiyorsanız bir sonraki paragrafa atlayın-Sinan) Bizim çok yetenekli timimiz de, bilgisayarın yanlış bir iş yaptığını düşünerek akılları sıra gidip fişini çekerler. Ardından da serbest kalan yüzlerce zombiye öğün olurlar; yani filmin sonunda herkes ölür. İşte en nefret ettiğim senaryolardan birisi ile daha karşılaştım. Hani Metal Gear Solid 1'de kodu iptal edeceğiz diye göz göre göre aktif hale getiriyorduk ya, burada da işini yapan makinenin devre dışı bırakılmaması gerektiği gün gibi aşikar. Filmin sonunda da herkes ölürse ben ne anlarım ki bu işten? Yani sinemadan çıkarken aklıma gelecek tek düşünce sağ kaldığım için sevinmek mi olmalı? Senaryoyu oyuna bağlı kalmak için özenle hazırladıklarını söyleyen yapımcılar, filmde çok fazla açık nokta bırakmışlar; mesela Red Queen gibi deli bir teknoloji ile







bağlantıya geçmeden aletin fişini çekmeleri, ciddi ciddi büyük salaklık. Güzel sahneler de var tabi, bir yerde lazer ışınları ekibimizi patates püresine çeviriyor, ama film korku filmi değil bir kere, afişinde Survival Horror yazıyor, kendisi düpedüz aksiyon. Resmi web sitelerinde bile hiçbir malzeme olmamasını, hatalarının çok iyi farkında olmalarına bağlıyorum.

Resident Evil, sinemaya uyarlanan tek popüler oyun değil elbette ki. Bu güne kadar video oyunlarından esinlenilerek bir çok film yapıldı. Şu birkaç senelik zaman içerisinde bile Mortal Kombat, Tomb Raider, Final Fantasy gibi birçok film çıktı karşımıza. Hatta hala sırada çekilmeyi bekleyen Tekken ve State Of Emergency gibi projeler var. Oyunlar güzel, genişçe kitleleri var, yeterince bütçe ayrılıyor, Angelina Jolie, Milla Jovovich ve gibi büyük oyuncular kullanılıyor. Peki bu kadar heveslendiğimiz filmler neden biz oyun severleri doyuramıyor? Sinema eleştirmeni değilim ama en azından bilen birisinin soruma yanıt vermesini isterdim.

Bu arada 14-16 Haziran tarihlerinde düzenlenecek olan e-oyun fuarımıza herkesi beklediğimizi söylemeye gerek yoktur herhalde. Fuardaki standımızda dört adet X-Box ve bir adet de GameCube olacağını siz konsol canawarlarına bildirmekten mutluluk duyarım. Gelin gelin, Halo oynarız beraber .) Önümüzdeki ay yepyeni oyunlarla görüşmek üzere, Bye&Smile...**LIFE IS SHORT, PLAY MORE!**

HABERLER

GameCube Avrupa' yı da fethetti

3 Mayıs gece saat 12'yi vurduğunda Avrupa'da birçok kişi ilk GameCube sahiplerinden olabilmek için uzun kuyruklar oluşturdular. Uzun bir gecenin ardından ilk konsol sabah dokuzda İngiltere'de genç bir kıza satıldı. GameCube'e rağbet o denli büyüktü ki, sadece Almanya'da bile ilk iki saat içerisinde 50000 adet konsol satıldı. Nintendo Europe başkanı David Gosen, en fazla oyun ve en düşük fiyat ile çıkan konsolun GameCube olduğunu söyledi ve yaz için 50 oyunun daha sözünü verdi. 3 Mayıs' tan bu güne kadar 450.000 adet satılan konsol' un ilk partisinin yüzde doksanı tükendi ve ilerki yedi hafta talebi karşılaması için 500000' lik ikinci parti d yollandı. Her GC başına ortalama 2.3 oyun satılırken, en çok tercih edilen oyunlar Luigi's Mansion ve Rogue Leader: Rogue Squadron 2 oldu. Nintendo, GameCube için dial-up modem ve broadband adaptörleri sonbahara hazır edeceğini açıkladı (35$). İlk online oyunu ise Sega' nın Phantasy Star Online Episode I & II' si olacak. Yine de Nintendo offline oyunlar üzerine yoğunlaşacağını; online oyunlardan tam keyif alınabilmesi için daha birkaç yıla daha ihtiyaç olduğunu belirtiyor.

PlayStation 3, 2005' de...

Bir Japon haber ajansına göre Sony Computer, 2005 yılında piyasaya çıkaracağı PlayStation 3' ün yapımına başlamış. Yeni konsolun en büyük özelliği, disk tabanlı medya olmadan da oyunları çalıştırmaya imkan sağlayacak yüksek hızlı Internet bağlantısı üzerine kurulu olmasıymış.

Corvette oyunları geliyor

TDK Mediactive, General Motors' un Chevrolet bölümü ile beş yıllık anlaşma imzaladı. Anlaşmaya göre TDK' nın, ellinci yılını kutlayacak olan klasik spor mo-







PlayMail

Herkes tek jetonla oyun bitiremeyebilir



EFSANEVİ BİLGİSAYAR

Sevgili Level, benim bir Commodore 1084 S bilgisayarım ve haliyle bir sürü de disketim var. Fakat Commodore disketleri çalıştırmıyor. Diyeceğim o ki ben bu efsane makineden nasıl yararlanabilirim? Eğer artık makine işe yaramaz diyorsanız, bu disketleri normal pc' de nasıl çalıştırabileceğimi anlatın bari. Level' daki yazıları okudum ama anlayamadım, yardımcı olursanız çok sevinirim. Sevgiler-le...

SuperSonic Abdullah 1084

ME – Şimdi Commodore'un ve disketlerin var, ama makine disketleri çalıştırmıyor öyle mi? Gerçekten enteresan bir durum. Disketlerin bozuksa zaten yapabileceğin bişi yok. Yok bilgisayarın bozuksa bir Commodore 1084 S emülatörü bulmaya çalışabilirsin, tabi böyle bir emülatör var mıdır onu bilemem. İstersen http://turemu.kolayweb.com adresine bakabilirsin, Türkçe içerikli gayet güzel bir emülasyon sitesi.

MUTLULUĞUN SIRRI

Merhaba, Level gibi inanılmaz güzel bir dergiyi bize ulaştırdığınız için teşekkür ederim. Hiçbir dergi konsol sayfalarına sizin kadar eğilmiyor. Yardım isterim; imdaaaat! Resident Evil 2' de Lobby' deki yazar kasa bilmecesini çözemedim, master key almak için "1881" yazıyorum olmuyor. Bir de Alone In The Dark: The New Nightmare' deki demir kapının asma kilit çözümü lütfen. Derginizde bu konulara yer verirseniz biz Level okurları ve oyun severleri çok mutlu etmiş olursunuz. Şimdiden teşekkürler.

Özgür Sarıkaya

ME – Rica ederiz, görevimiz. Zaten meydanda başka dergi de kalmadı gibi bişey ayıptır söylemesi. Resident Evil 2' deki şifre "2236" gibi bişiler olabilir mi? Alone In The Dark' daki demir kapıdan da, ancak ilk cd' nin sonunda çıkabilirsin. Buraya kadar geldiysen vereceğim kodu kullanabilirsin. Arada kaynamadıysa bu sayfanın bir yerlerinde kilidin doğru kodlanmış resmini bulabilirsin. Lakin mutlu olma konusunda kendi adına konuşmanı önerir–im, çünkü daimi Level okurları bu oyunların detaylı tam çözümlerine sahip oldukları için zaten mutlular.

SNIPER WOLF

Selam, ben Metal Gear Solid'de Underground Passage' da kaldım. Sniper Wolf' u geçmem için tam çözümde cephaneliğe geri dönüp PSG1'ı almam gerektiği yazıyor. Bu cephanelik nerede ve mayınlı bölgeyi nasıl geçerim? Şimdiden teşekkürler.

Utku Can Sabay

ME – Cephaneliği sana şöyle tarif edeyim, hani DARPA şefinin hücresinden çıktıktan sonra asansörle B2' ye iniyorsun ya, işte orası cephanelik. Mayınlardan kurtulmak için de sürünerek üzerlerinden geç, Snake Claymore'ları toplayacaktır.

HABERLER

del Corvette de dahil olmak üzere Chevrolet lisanslı oyunlar yapma ve yayınlama hakkı oluyor. Firma bütün oyun platformlar için tasarladığı Corvette oyunlarını 2003 yılında piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor.

Yeni R-Type yapımda

Taa Commodore 64 zamanında oynamaya başladığımız R-Type neredeyse bütün sistemlerde çıkmış, en sonuncusu da 1999 yılında PlayStation' da görülmüştü (R-Type Delta). Şimdi Irem Software Engineering, yeni bir R-Type oyunu yaptığını açıkladı, fakat ne bir tarih, ne de hangi platformun hedeflendiği belirtilmedi.

Ubi Soft Rocky' yi kaptı

Ubi Soft, Rage' in Rocky haklarını satın aldığını ve GameCube, PlayStation 2 ve X-Box için oyununu yaptığını açıkladı. Oyun filmlerdeki Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago ve Tommy Gunn gibi bütün karakterleri kapsayacak. Nakavt, gösteri gibi modların yanı sıra oyuncular film moduna girerek Rocky filmlerindeki olayları da yaşayabilecekler. Animasyonların çoğu motion capture tekniği ile yapıldığı için gerçek dirsek, kroşe ve aparkat görmeye hazır olun. Rocky, bu üç platform için de sonbaharda hazır olacak.

Konami döktürüyor

Konami Computer Entertainment, bu mali yıl içerisinde çıkaracağı oyunları açıkladı. En göze çarpan oyunlar Silent Hill 3 ve Contra oldu.



PlayStation 2
Bir Winning Eleven oyunu
Suikoden III
Silent Hill 3
Tokimeki Memorial: Girl's Side
Bir Contra oyunu

Game Boy Advance
Bir Winning Eleven oyunu
Castlevania: White Night Concerto
Bir Contra oyunu

GameCube
Bir Winning Eleven oyunu

He-Man de oyun oluyor

TDK' nın aldığı bir başka lisans da Mattel' in Masters of the Universe lisansı oldu. Bunun anlamı, seksenli yıllarda televizyonlarda izlediğimiz He-Man' in rötarlı da olsa oyununun yapılacağı. Oyun hem PC hem de konsollar için çıkacak. Bu arada Mattel' den yapılan açıklamaya göre He-Man' in yeni çizgi filmleri de yapılıyor.

Virtua Fighter 4

Akla zarar dövüş oyunu!

Aslında sadece akla zarar değil, aynı zamanda dergiye de zarar! Sinan'la bu oyunu oynamaktan birkaç gün yazı yazamadık. Neyse ki ben su toplamış bir adet baş parmakla da olsa (sonradan patlattım onu) bir haftalık tatile çıkarak Virtua Fighter 4'ten kaçmayı başardım. Ama Virtua Fighter 4 geride kalan Sinan'ı yedi.

Virtua Fighter'ı arcade makinelerinde o kadar çok oynadım ki, PC versiyonunu bulduğumda, eve giderken sevinçten sağa sola çarptığımı ve de arabaların altında kaldığımı farkedeme-. dim. Eve vardığımdaysa ayakkaplarımı bile çıkarmadan oyunu yıllarca oynadım (yok artık). Şimdiyse Virtua Fighter son versiyonuyla, PlayStation 2'de yeniden karşıma çıktı. İyi mi oldu? Hayır, olmadı. Derginin en kritik zamanında da olmaz ki ama!

Ready, go!

Virtua Fighter, her zaman sessiz sakin bir oyun olmuştur, ama artık, son versiyonuyla Virtua Fighter çok farklı. Hem de nasıl?

Virtua Fighter 4'te; Arcade, Vs, Kumite ve Training gibi kendi halinde 4 ayrı mod bulunuyor (ee, agresif mod'lar da var evet). Bunlardan Arcade'de, arcade makinelerindeki gibi tüm rakiplerinizle sırasıyla oynuyorsunuz ve kazanırsanız oyun bitiyor. İkinci mod olan Vs'de ise oyunu iki kişi oynayabiliyorsunuz. Oyunun en eğlenceli kısmı da burası. Kumite'deyse, yine PS2'ye karşı, ama bu defa seri halde dövüşüyorsunuz. Yani yenilirseniz hemen rakibiniz değişiyor. Kumite'nin bir diğer özelliğiyse oyuncuların istatistiklerinin tutulması ve Arcade'e oranla çok daha fazla rakibinizin olması. Kumite mod'unda 13 rakibiniz farklı farklı saç-giysi kombinasyonlarıyla ve değişik isimlerle karşınıza çıkıyor. Eğer Kumite yapmayı düşünüyorsanız, çok fazla zamanınız olması gerek. Çünkü bu mod çok uzun sürüyor.

Oyunun Training (alıştırma) bölümü ise oldukça kapsamlı ve kapsamlı olduğu için de kendi arasında üçe ayrılıyor. Bakınız: Command Training, Free Training ve Trial. Command Training'de belirtilen komutları sırasıyla yapıyorsunuz. Free Training'de karşınızdaki hiçbir şey yapmıyor ama siz ona istediğinizi yapabiliyorsunuz, ki bu çok adice. Bu training mod'unda aynı zamanda karşınızdakine farklı farklı hareketler de yaptırabiliyorsunuz. Trial'da ise sizden birkaç kombine hareket yapmanız isteniyor ve bunları belirtilen zaman içinde yapmaya çalışıyorsunuz. Training'lerden en yararlı olanıysa kesinlikle Command Training. Eğer Command Training yaparsanız, tüm hareketlerin nasıl yapıldığını görebiliyorsunuz. Bu da oyun içinde çok önemli bir avantaj sağlıyor.

Oyundaki zorluk dereceleri, Very Easy, Easy, Normal, Hard ve Very Hard olarak sıralanıyor. Zorluk derecelerinin aralarında çok az fark var. Bu da demek oluyor ki, oyunu Very Hard'da bile zorlanmadan bitirebilirsiniz. Dolayısıyla oyunun `hın hın hınn` efektleriye en heyecanla oynadığınız Arcade mod'u hemen son buluyor. Ayrıca oyunun sonunda herhangi bir video da yok. En azından Street Fighter'da olduğu gibi, `Merhaba, ben oyunun sonuyum` şeklinde oyunun bittiğini belirten bir şeyler olabilirdi. Kısacası, Arcade mod'u çok anlamsız. Kumite mod'u ise gereğinden fazla uzun ve monoton.

Oyunun Data Files bölümünden kendinize karakter oluşturabiliyorsunuz. Bu karakterin saç veya giysi gibi özelliklerini kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Bunun dışında karakterinizin kontrollerini de değiştirebiliyorsunuz. Oluşturduğunuz karakteri dövüşlerde kullanabiliyorsunuz ve bu şekilde istatistiğiniz de tutulmuş oluyor. Oluştur-





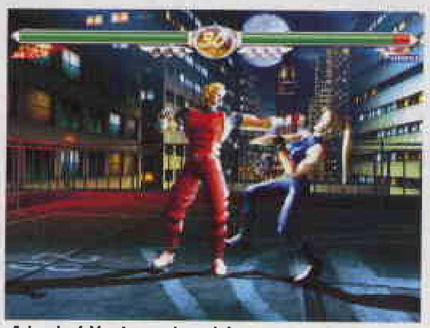








Oyun zaman zaman grekoromen'e dönebiliyor.



Arka plandaki animasyonlar çok hoş.



Aaah! Kafam!...

duğunuz karakterle Arcade veya Kumite mod'unda oynamak isterseniz, karakter seçim ekranında gamepad'inizin `Select` tuşunda basılı tutmalısınız. Bu şekilde karşınıza kayıtlı olan karakter çıkıyor. Eğer karakter seçim ekranında `Start` tuşunda basılı tutarsanız, bu defa oyuncuların diğer hallerini seçebiliyorsunuz (yani farklı giysilerle olan hallerini).

Virtua Fighter'da klasik `son vuruş` tekrarları da devam ediyor. Son vuruşunuz veya vuruluşunuz size tekrar izletiliyor. Bunun yanında oyunlarınızın tamamını da kaydedebiliyorsunuz. Bu tekrarları Main Menu'deki Replay seçeneğiyle yeniden izleyebiliyorsunuz. Tekrarlarda R1 tuşunda basılı tutarak oyunu ağır çekim olarak da izleyebiliyorsunuz. Training'leri de aynı şekilde ağır çekim yapabiliyorsunuz (unutmuşum).

Virtua Fighter 4'teki en ilginç özelliklerden biriyse A.I. System. Bu sistem, yapay zeka geliştirmenize olanak tanıyor. Diğer bir anlamda, kendinize yeni bir karakter oluşturup, bir hoca gibi göstererek onu eğitiyorsunuz. Peki eğitim nasıl gerçekleşiyor? Şimdi, sevgili okuyucular veya yalnızca resimlere bakarlar (okur gibi bir şey o da), A.I. System'ı seçerek oyuna giriyorsunuz. Oyunda, karşınızda oluşturduğunuz karakter oluyor. Burada yapmanız gereken şey, kendinizle kavga etmek. Eğer siz hiçbir hareket yapmazsanız, karakteriniz de hiçbir şey yapmadan duruyor. Yani siz ne yaparsanız aynısını size yapıyor. Diyelim ki adamınıza bir yumruk attınız, o anda alttaki `learn` göstergesi yanıyor ve hemen arkasından adamınız da size bir yumruk atıyor. Ve bunu eğitim boyunca aklında tutuyor, yani artık o hareketi hafızasına almış oluyor. Siz ona belirli bir mesafeye kadar yaklaştığınız zaman, ona yaptığınız hareketi yaparak size yumruk atıyor. Burada karakterinizi geliştirmek tamamen size bağlı. Ona istediğinizi yaptırabilirsiniz. Eğitimden çıkarken karakterinizi kaydedebi-







liyorsunuz ve daha sonra onu oyunlarda kullanabiliyorsunuz. A.I.'lı karakterinizi seçmek içinse, karakter seçme ekranında `Select`e basılı tutmanız gerekiyor. Karakterinizi seçtikten sonra size sadece oyunu izlemek kalıyor. Eğer adamınızı iyi yetiştirdiyseniz, maçları kazanıyor. Bu arada, X ve Daire tuşlarına basarak da adamınıza kısa komutlar verebiliyorsunuz. İşte A.I. System...

Oyuncuların yapay zekası da oldukça iyi sayılır. Genellikle bir yaptığınız hareketi bir daha yapamıyorsunuz. Mesela rakibinize devamlı tekme atmaya çalışırsanız, birincisini yiyor, ama ikinciden sonra bacağınızı tutup suratınıza bir tane vurabiliyor. Yani genel olarak yapay zeka çok iyi kotarılmış, ancak buna rağmen sorunlar da yok değil. Bunlardan en önemlisiyse rakibinize devamlı yumruk atarsanız, buna hiçbir şey yapamaması. Hatta oyun bu şekilde bile kolayca bitebiliyor. Yapay zeka gerçekten iyi, ama rakibiniz çoğu zaman çok ağır davrandığı için pek zorlanmıyorsunuz. O bir hareket yaparken, siz çoktan beşinciyi veya altıncıyı yapmış oluyorsunuz.

Oyunda seçebileceğiniz 13 ayrı karakter bulunuyor. Karakterlerin gerçekten de çok fazla hareketi bulunuyor, ancak bu hareketlerin hiçbiri diğer dövüş oyunlarında olduğu gibi fantastik değil. Hiçbir zaman Matrix'deki gibi beş fit yükseklikte saniyelerce havada asılı kalamıyorsunuz veya karşınızdakine yanar toplar yollayamıyorsunuz. Yani hareketlerin tamamı çok gerçekçi ve ağır. Bu da, her hareketi farkında olarak yapmanızı sağlıyor. `Çat çut pat` diye tuşlara basarak gamepad'inizi kırmak bir yerden sonra işe yaramıyor. Mesela rakibiniz size tekme atınca, bunu görecek kadar zamanınız olabiliyor ve hemen eğilip siz de ona alttan vurabiliyorsunuz. İşte Virtua Fighter 4, bunun için diğer dövüş oyunlarından çok farklı. Hareketlerin hepsi çok gerçekçi ve her şeyi görerek yapıyorsunuz. Bu sayede rakibinize gerçekten vurduğunuzu hissedebiliyorsunuz. Bu hissi verebilen oyun sayısı da çok az. Ayrıca iki kişilik oyunlar daha da eğlenceli oluyor. Zaten oyunun Vs. mod'u da olmasa, sadece Single Player'la bu oyundan hemen sıkılırdınız.

Virtua Fighter 4'teki hareket sayısı çok fazla olmasına rağmen, bu hareketleri karışık kombinasyonlar olmadan yapabiliyorsunuz. Kontroller oldukça basit, ancak D-pad'inizi kullanamıyor olmanız bir dezavantaj. Bu arada, Virtua Fighter 4'te dikkat etmeniz gereken bir şey daha var. Ring'ten dışarı çıkmamalısınız. Her bölümde ringin etrafı açık değil, ancak bazılarında ringi çevreleyen duvarlar bulunuyor ve bu duvarlar kırılabiliyor.

Hareketlerin gerçekçi olmasının dışında bir diğer iyi yanıysa, oldukça yumuşak ve estetik gözükmesi. Gerçekten, hareketlerin bu kadar estetik olduğu bir dövüş oyunu daha yok. Her hareket o kadar yumuşak ve estetik tasarlanmış ki, çoğu zaman oyunu oynamadan da yalnızca izleyerek eğlenebiliyorsunuz. Oyundaki 13 karakter arasında iki yeni karakter bulunuyor. Bunlar Lei Fei ve Vanessa Lewis. Diğer karakterler ise aynı. Oyundaki her karakterin farklı özelliklere sahip. Yani yaptıkları hareketler sadece görsel olarak değişmiyor. Mesela Vanessa çok seri yumruk atabiliyor. Lei Fei'nin ise çok güzel grafikleri var (eheh, olmadı bu).

Mola!

Virtua Figher 4'ün en vurucu yanlarından biriyse grafikleri. Ortamlar çok iyi tasarlanmış diyemem, ama karakterler tam anlamıyla mükemmel. Her karakter, en ince ayrıntısına kadar tasarlanmış ve hiçbir zorluktan kaçılmamış. Karakterlerin kaplamaları gerçekten çok kaliteli, ama asıl güzel olan şey, kumaş-saç dalgalanmaları. Bunun için Lei Fei'i izlemeniz yeterli. Lei Fei'nin her hareketinde üzerindekiler dalgalanıyor ve bu dalgalanma efekti çok yumuşak. Sadece Lei Fei değil, diğer karakterlerin de saçları ve giysi-

















leri mükemmel. Tekken Tag Tournament'ın da grafikleri çok iyi, ama kesinlikle Virtua Fighter 4 kadar detaylı değil. Ortam grafikleri genel olarak çok iyi değil, ama bazı bölümler var ki, gamepad'i hemen şuraya koyup oyunu izlemenizi gerektiriyor. Mesela karlı bölüm inanılmaz. Karakterlerin hareketlerine göre karlar dağılıyor veya yok oluyor. Bu, görsel olarak da çok iyi yansıtılmış. Yani kar efekti çok iyi verilmiş. Bunun yanında suyun içinde geçen bölüm de aynı şekilde harika sulu gözüküyor.

Oyunun görsel olarak neredeyse kusursuz olduğu bir gerçek, ama oyunun kaliteli olmasını sağlayan çok fazla detay var. Mesela eğer oyunda ringin çevresindeki bir duvarı kırarsanız, bu duvarın ikinci round'da da aynı şekilde kırık kaldığını göreceksiniz. Bunun dışında oyundaki kamera sistemi de çok başarılı. Rakibinizden uzaklaştığınız zaman kamera oyunu uzaktan çekiyor ve bu şekilde görüşünüz açılıyor. Yakınlarda ise kameranın duvarların arkasında kalması gibi bir sorun yok. Çünkü yakın plan çekimlerde duvarlar transparan oluyor.

Virtua Fighter 4'teki hareketlerin çok gerçekçi ve yumuşak olmasına ramen, ara sıra bazı hatalarla da karşılaşıyorsunuz. Bu hatalara, rakibiniz yerdeyken ona dizinizle birkaç defa üst üste vurabilmeniz de dahil. Ayrıca bazen imkansız mesafelerden yumruk/tekme yiyebilirsiniz (kafanız ile yumruk arasında yarım metre varken). Ancak bu olayın dışında herhangi bir mantıksızlığa rastlamadım. Belki karakterlerin çok az zıplayabilmeleri de sizi rahatsız edebilir.

Karakterlerin animasyonlarıysa çok eğlenceli. Mesela beyaz sakallı, yaşlı ve keş adamın oyunu kazandıktan sonra yere yatması ve pis pis sırıtması gerçekten oldukça komik. Diğer karakterlerin de dramatik surat ifadeleri çok iyi verilmiş.

Oyunun seslerinde de herhangı bir sorun yok. Vuruş efektleri, ortam sesleri ve diğer sesler gayet iyi. En önemlisi, vurduğunuzu size hissettirebiliyor. Bazı seslerse fantastik ama oyunun atmosferini bozmuyor. Müzikler de sesler gibi oldukça iyi ve havaya girmenizi sağlıyor.

Gerçek dövüş!

Tamam, Tekken de çok iyi bir dövüş oyunu, ama hiçbir dövüş oyununu oynarken Virtua Fighter 4'te olduğu gibi eğlenceden şarampole yuvarlanmadım. Oyunun Single Player'ının neredeyse es geçilmiş olması çok önemli bir sorun, ama iki kişilik mod, A.I. System, sağlam grafikler, harika animasyonlar ve en önemlisi hareketleri görerek ve farkında olarak yapmanız, Virtua Fighter 4'ün çok iyi bir dövüş oyunu olmasına ve... 89 puan almasına yetiyor.

Not: Sinan'la ne zaman Virtua Fighter 4 oynasam yendim. Bu da burnum :———

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.sega.com/games
Yapım	AM2
Dağıtım	Sega of America
Tür	Dövüş
Desteklenenler	Dual Shock, 2 oyuncu
Artılar	Grafikler çok iyi. Hareketler çok yumuşak. AI geliştirme seçeneği orjinal.
Eksiler	Single Player çok kısa ve kolay. Hareketlerin bazıları saçma.
Son Karar	PS2'deki en iyi dövüş oyunlarından biri. Hareketleri görerek yapıyorsunuz ve bu da oyunu eğlenceli hale getiriyor. Ayrıca grafik olarak da çok başarılı.
Alternatif	Street Fighter EX3 - Ocak 02 (%78)

LEVEL NOTU %89









Shun çok fazla içiyor.



Vanessa, oyundaki en iyi karakterlerden biri.



Eee, tamam. Jeffry de çok iyi.

worldrally championship

Toz, toprak ve ralli! Colin'e ciddi bir rakip geldi!

Sevgili çocuklar ve değerli basın mensupları, ralli oyunlarında arabayı yolda tutabilmekle tutamamak arasında çok ince bir çizgi vardır. Eğer arabayı yolda tutabilirseniz, ralli oyunlarını çok seversiniz, ancak, arabayı yolda tutamazsanız, işte o zaman ralli oyunlarından nefret edersiniz. Ralli oyunlarında araba mutlak suretle sarhoştur. Hiçbir zaman yerinde durmaz, yalpa yapar. Her şeye rağmen, ralli oyunları iyidir!

Bir PS2'niz varsa ve ralli oyunlarını seviyorsanız, pek seçeneğinizin olmamasından dolayı işiniz zor sayılır. Hemen `Olamaz, ralli oynamalıyım!` diye panik yaparak kafama bağırmayın. World Rally Championship sayesinde başka bir ralli oyununa gereksinim duymayacaksınız.

Mod-üler aritmetik

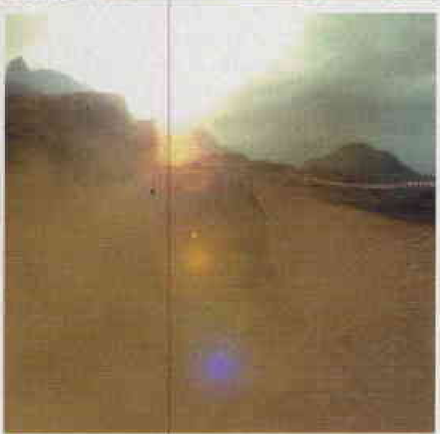
WRC'de üç ayrı mod bulunuyor: World Rally Championship, Single Rally ve Time Trial. World Rally Championship mod'unda, her yıl yenisi yapılan 2001 World Rally Championship'i (gerçekten yapılıyor) birebir olarak oynayabiliyorsunuz. Dolayısıyla oyundaki yollar ve arabalar da şampiyonadakilerle aynı. Single Rally mod'unda tek başınıza hi-score yapmaya çalışıyorsunuz. Son olarak Time Trial'da ise zamana karşı yarışıyorsunuz.

Bunların dışında, Two Player seçeneğiyle oyunu iki kişiyle oynayabiliyorsunuz, ama bu mod'da çok sorun var. Oyunu iki kişi oynarken ekran coyt diye ikiye ayrılıyor, ancak iki ekranda da harita ve ayna yok. Dolayısıyla yanınızdakinin nerede olduğunu veya size ne kadar yakın olduğunu anlayamıyorsunuz. Yanınızdaki takriben Gorcan ebatlarında tilki gibi bir şeyse, o zaman hiç anlayamıyorsunuz (İşgal sayfasını işgal etmekle iştigal eden Gorcan). Ayrıca yalnızca iki kamera kullanabiliyorsunuz ve bu kameralar arasında dışarıdan görünüm yok. Bu arada, neden karşınızdakinin hayalet olduğunu da anlamadım. İçinden geçip gidiyorsunuz. Kısacası, oyunun Two Player mod'u hiçbir şeye yaramıyor. Oyunda bir de Extras adında bir kısım bulunuyor. Buradan kaydettiğiniz replay'ları yeniden izleyebiliyor veya açtığınız bonus yollara ulaşabiliyorsunuz.





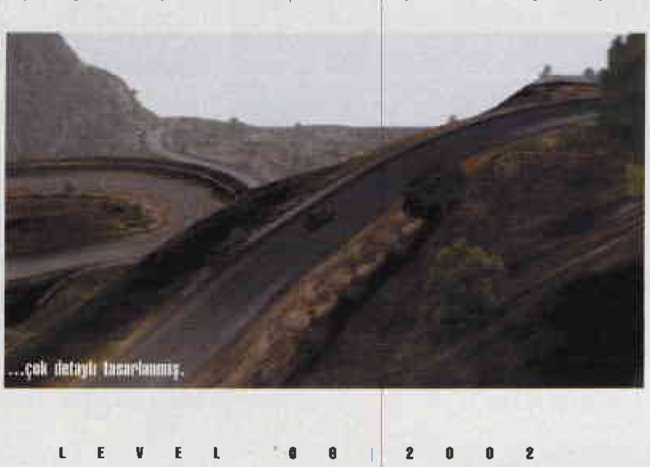




Ralli oyunlarında araba mutlak suretle sarhoştur!

WRC'de bonus'larla birlikte; Monaco, İsviçre, Portekiz, İspanya, Arjantin, Kıbrıs, Yunanistan, Kenya, Finlandiya, Yeni Zellanda, İtalya, Fransa, Avusturalya ve Britanya'dan 80'e yakın yolda yarışıyorsunuz. Diğer ralli oyunlarıyla oranlarsak, x-2+5=0.9 ise, eee, neyse, olmadı. Baştan alayım.


Yollar gerçekten de...


...çok detaylı tasarlanmış.





Diğer ralli oyunlarıyla oranlarsak, oyunda çok fazla araba seçeneğiniz yok. Yalnızca WRC 2001'deki gerçek arabaları kullanabiliyorsunuz. Bunlar; Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer Evo 6, Hyundai Accent WRC, Skoda Octavia WRC, Citroen Xsara T4, Peugeot 206 WRC ve Ford Focus WRC. Yarışa başlamadan önce arabanıza basit ayarlar (fren, lastik vb.) yapabiliyorsunuz. Bu ayarlar oyuna direk etki ediyor. Onun için yarışa başlamadan önce yolun durumuna göre ayarlarınızı yapmalısınız. Belki normal bir yolda sorun yaşamazsınız, ama karlı bir yolda varsayılan ayarlarla yarışırsanız arabanız hızlı gitmez ve devamlı yoldan çıkar.

Oyunu, ikisi kokpit içi kamerası olan beş ayrı kameradan oynayabiliyorsunuz. Kokpit içi kamerası gerçekten de çok iyi. Bu kameradan oynarsanız, tam anlamıyla araba kullandığınızı hissedebilirsiniz. Evolution Studios bu hissi vermek için her şeyi yapmış; arabanız hasar aldığı zaman camları kırılıyor, kar yağdığı zaman camlar buzlanıyor ve silecekler çalışıyor. Bu arada, oyundaki hasar modellemesinin çok başarılı olduğunu da belirteyim. Arabanız çarptığı yere göre hasar alıyor. Diyelim ki arabanın sağını yolun kenarına vurdunuz, o zaman sağ tarafınızdaki camlar kırılıyor. Eğer çok fazla hasar alırsanız arabanız yavaşlıyor. Sağ altta bulunan göstergeden arabanızın hangi parçalarının hasar aldığını görebiliyorsunuz.









İlk rampadan!

WRC, arabayı zar zor yolda tutabildiğiniz klasik ralli oyunlarından biri, ancak diğer ralli oyunlarına oranla çok daha eğlenceli. Bunun nedenlerinden birisi kontrollerin çok gerçekçi ama diğer yandan da eğlenceli olması. Arabanızın hareketleri gerçek bir ralli arabasından farksız. Oyunda fizik kuralları da unutulmamış. Mesela arabanız sağa dönerken, sol tarafın yaylandığını rahatlıkla görebiliyorsunuz. Kontröller, ralli oyunlarına alışkın olanlar için çok sıradan. Klasik olarak arabanız virajlarda savruluyor. Bunu engellemek içinse virajlara girerken kısa frenler yapmak gerekiyor. Gamepad'in R2 tuşuyla ise el frenini kullanabiliyorsunuz, ama virajlarda el freni kullanırsanız biraz fazla yavaşlıyorsunuz. En iyisi kısa frenler yapmak.

WRC'de, hemen hemen her ralli oyununda olduğu gibi virajlara girerken ekranda oklar çıkıyor. Oklar sayesinde virajları rahatça farkediyorsunuz. Bu uyarılara rağmen yoldan çıkarsanız, ki yok artık çıkmazsınız, on saniye içinde yola yeniden girmeniz gerekiyor. Eğer on saniye sonunda yola giremezseniz, PS2 sizi alıp yolun ortasına koyuyor. Kaldığınız yerden devam ediyorsunuz.

WRC'de yarışların sonlarında oyunu kaydedip yeniden izleyebilme şansına sahipsiniz. Ayrıca World Rally Championship mod'unda her oyundan sonra oyunu kaydedebiliyorsunuz. Bu da sıkıcı tekrarları engelliyor. Unutmadan; oyunun yükleme süreleri bir konsol oyunu için çok uzun.

SON

WRC'in grafikleri oldukça iyi. Arabaların kaplamaları çok gerçekçi ve detaylı. Hasarlar oyuna çok iyi yansıtılmış. Bunun yanında arabanız yarıştıkça tozlanıyor. Duman ve yansıma gibi efektler de gayet iyi. Ortamlar ise arabalar kadar detaylı tasarlanmamış. Buna rağmen atmosfer hiç fena değil, ama WRC'nin grafikleri GT3 kadar iyi değil.

Nereden bakarsanız bakın WRC'in çok iyi bir ralli oyunu olduğunu görebilirsiniz. Ralli oyunlarında arabayı yolda tutabilen şanslı azınlıktansanız bu oyunu kaçırmayın.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.eves.net
Yapım	Evolution Studios
Dağıtım	[illegible] Entertainment
Tür	Yarış
Desteklenenler	Dual Shock, 2 oyuncu.
Artılar	Gerçekçi kontroller. Eğlenceli oynanış. Hasar modellemesi. İyi grafikler.
Eksiler	Two Player mod'undaki sorunlar. Sınırlı sayıda araba sayısı.
Son Karar	PS2'de şimdiye kadar yapılmış en iyi ralli oyunu!

LEVEL NOTU %90

maximo ghoststoglory

Bakın burada kimler var...

Commodore'deki Ghost and Goblins'i hatırladınız mı? Eğer 20 yaşınızı aşmışsanız ve eskiden Commodore'le zombi olma tehlikesiyle karşı karşıya kalana kadar zaman geçirdiyseniz, hatırlamanız olası. Şimdi, Ghost and Goblins, şişmanlamış bir şekilde karşımıza çıkıyor; klasik platform oyunumuz 3D olarak hortladı!

Max Max Maximo!

Maximo klasik bir 3D platform oyunu. Oyunda karşınıza çıkan hayaletleri veya kuru kafaları vurarak ilerliyorsunuz. Hemen belirtmeliyim ki, gerek hayaletlerle ve kuru kafalarla (bizimkisi ıslak kafa oluyor), gerekse çevre tasarımlarıyla olsun, oyunun her yerinde Commodore'deki Ghost and Goblins'in havasını hissedebiliyorsunuz. Dolayısıyla Ghost and Goblins oynayanlar, Maximo oynarken pek yabancılık çekmeyecekler.

Maximo'nun Ghost and Goblins'den ve eski 2D platform oyunlarından hiçbir farkı yok. Kontroller de oldukça basit. X tuşu zıplamaya, Kare tuşuysa kılıç sallamaya yarıyor. X tuşuna iki defa basarsanız daha yükseğe zıplayabiliyorsunuz. Kılıcı Üçgen tuşuna basarak diklemesine de sallayabiliyorsunuz. R1 tuşuyla da kalkanınızı kullanabiliyorsunuz, ama kalkanınız hasar alıp belirli bir zaman sonra kırılabiliyor. Oyunda çok fazla silah seçeneğiniz var. İlk bölümdeki ateşli kılıç, seçeneklerinizden sadece biri.

Oyunun en ilgi çekici yanıysa animasyonları ve grafikleri. Oyundaki animasyonlar o kadar tatlı ki, çoğu zaman oyun oynamayı bırakıp Maximo'nun ve diğer karakterlerin hareketleriniz izlemek isteyebilirsiniz. Eski platform oyunlarında olduğu gibi, Maximo'yu yalnız bırakınca canı sıkılıyor ve çok şirin hareketlerle bunu belli ediyor. Sadece bu değil, oyunun grafiklerine de etki eden bir şey var. Maximo'nun iki aşamalı sağlık derecesi bulunuyor. Bunlardan biri bittiği zaman Maximo altında bir boxer'la çırılçıplak kalıyor ve o şekilde savaşıyor. Eğer zırh alırsanız üçüncü bir aşama çıkıyor ve Maximo üzerine bir zırh giyiyor. Her şeyi çok net bir şekilde görebiliyorsunuz. Kuru kafaların da animasyonlarının Maximo'nunkilerden aşağı kalır yanı yok. Bu arada sizi yemeye çalışan sandıkları saymıyorum bile.





Oyuna elinizde bir kılıç ve bir kalkanla başlıyorsunuz. Daha sonra sandıklardan bulduğunuz power-up'larla kendinizi geliştiriyorsunuz. Mesela zırhla dayanıklılığınızı artırabiliyorsunuz. Bunun yanında sandıklardan altın da çıkabiliyor. Bulduğunuz altınlarla oyunu checkpoint noktalarından save edebiliyor veya çevrede bulunan hareketli-beyaz taşlardan kendinize sağlık alabiliyorsunuz. Maximo'nun yetenekleri yine sandıklardan çıkan item'larla gelişebiliyor.



Oyunda kullanmanız gereken bir şey olduğunda Maximo'dan bir `hımm` sesi ve hemen arkasından `!` işareti çıkıyor. Bu sayede oyundaki herhangi bir şeyi kaçırma olasılığınız azalıyor.

PS2'deki kamera sorunu Maximo'da da ortaya çıkıyor. Hem de çok rahatsız edici bir biçimde.. Kamera adamınızı o kadar ters yerlerden takip ediyor ki, zaman zaman hiçbir şey göremiyorsunuz. Neden PS2'deki third person oyunlarda kamera PC'deki gibi yapılamıyor?

Maximo'da oyunu save etmek için bölüm sonlarındaki boss'ları yenmeniz gerekiyor. Boss'lara gelene kadar da checkpoint'ler size yardımcı oluyor. Checkpoint noktalarında yere düşmeden iki defa zıpladıktan sonra havadayken Üçgen tuşuna basmanız gerekiyor. Bu şekilde öldükten sonra geçtiğiniz checkpoint noktasından oyuna devam edebilirsiniz.

Sonuç Maximo...

Maximo'nun, şimdiye kadar yapılmış en iyi 3D platform oyunlarından biri olduğu kesin. Oyunun tek kusuru kamera. Onun dışında pek eksiği yok. Adamınızı kontrol etmek çok eğlenceli. Ayrıca klasik platform oyunlarında olan her şey Maximo'da var. Eğer platform oyunlarını seviyorsanız, Maximo'yu zip.leyip yanınızda taşımalısınız.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.capcom.com
Yapım	Capcom
Dağıtım	Capcom
Tür	Platform
Desteklenenler	Analog kontrol, Dual Shock
Artılar	Harika animasyonlar. Etkileyici grafikler. Eski hack and slash oynanış şekli.
Eksiler	Kamera açıları. Save etmek zor.
Son Karar	PS2'de şimdiye kadar yapılmış en iyi 3D platform oyunlarından biri.
Alternatif	Jack and Dexter - Ocak 02 (%90)

LEVEL NOTU %85

silentscope2 fataljudgement

Hey! Kafanı çıkarmamalıydın!

Silent Scope 2: Fatal Judgement mı? Hımm, şey, zaten biz de PS2 için Kısa Kısa yapmayı düşünüyorduk. İyi oldu bu. Eğer arcade salonlarına girip `lay lay ve de lom` diye boş boş dolaşanlardansanız (ki ben eskiden öyle yapardım, hiç jeton almazdım), Silent Scope'a çarpmış olmanız muhtemel. Silent Scope, hedefi bir sağa bir sola çekip ekrandaki adamları vurduğunuz oyunlardan biri. Diğer bir deyişle, `tam bir arcade klasiği`.

Keskin nişancı

Silent Scope'un Virtua Cop veya Time Crisis benzeri diğer oyunlardan farkı, oyunda bir keskin nişancıyı, yani sniper'ı kontrol ediyor olmanız. Oyunu iki farklı mod'da oynayabiliyorsunuz (Arcade ve Original). Arcade mod'u arcade salonlarındakinin aynısı. Bu mod'u seçtiğiniz zaman karşınıza; Duel, Story ve Shooting Range seçenekleri çıkıyor. Duel'de karşınızda sadece bir (rakamla bir) kişi oluyor. Burada yapmanız gereken karşınızdakine vurulmadan onu vurmak. Story, arcade salonlarındaki gibi oyunu öykü tabanlı oynamanızı sağlıyor. Yani oyun kendi kendine ilerliyor ve oyun aralarına da kısa sinematikler giriyor. Son olarak; Shooting Range'de ise alıştırma yapıyorsunuz.



Bilgi İçin ◆	www.konami.com
Yapım ◆	Konami
Dağıtım ◆	Konami
Tür ◆	Action
Desteklenenler ◆	Duel Shock, 2 oyuncu.
Artılar ◆	Zamanın bitmesine yakın oyun biraz heyecanlanıyor.
Eksiler ◆	Kusmuk grafikler. Zor kontroller. Sıkıcı oynanış.
Son Karar ◆	Ben bu yazıyı yazarken Can Kori adlı genç bu oyuna `ıyy iğrenç` demesine rağmen saatlerce oynadı. Biz de bu oyuna ve de Can'a daha fazla dayanamayıp hem oyunu hem de Can'ı yemeye karar verdik. İşte son karar.
Alternatif ◆	Time Crisis 2 - Aralık 01 (%73)

LEVEL NOTU %50

Oyunun original mod'undaysa görevleri kısıtlı zamanda yapmanız gerekiyor. Mesela ilk görevde on saniye içinde üç sniper'ı vurmalısınız. Tabii görevler gitgide zorlaşıyor. Diğer bölümlerde sniper'lar veya siz hareket halinde oluyorsunuz. Dolayısıyla seyir esnasında adamları vurmanız zorlaşıyor.

Oyunu iki farklı karakterle oynayabiliyorsunuz. Bir karakterle oynarken diğeri de sizle birlikte savaşıyor, ancak bunun oyuna etkisi yok. Karakterlerden hangisini seçerseniz, oyunu onun görüş açısına göre oynuyorsunuz.

Ah be Konami!

Silent Scope 2'yi zamana karşı oynuyorsunuz. Arcade mod'unda bir dakika gibi bir zamanınız var ve bu zaman içinde belirlenen hedefleri vurmanız gerekiyor. Her adam vuruşunuzda ise zamanınız artıyor. Bölümün sonlarına doğru oyunun heyecanı biraz artıyor, ama oyunun geneli hiç heyecanlı değil. Her şeyden önce, oyun çok sıkıcı. Tamam, sniper, ama nereye kadar sniper? Bir yerden sonra devamlı olarak zoom yapıp adamları indirmekten sıkılıyorsunuz. Sıkılmamanız için Story mod'una epey aksiyon katılmış, ama oyunu bu da kurtaramıyor. İkincisi, kontroller çok zor. Gamepad'in D-pad'iyle de olsa adamları vurmak çok zor. Nişan alana kadar ya adamlar sizi vuruyor, ya da zamanınız bitiyor.

Oyundaki sorunlar bu kadarla kalmıyor. Zamanınız azaldığı zaman hedefinizin tam ortasında kırmızı rakamlarla gereksiz bir geri sayım yapılıyor. Bu da son on saniyeye girdikten sonra oyuna veda etmeniz anlamına geliyor, çünkü görüşünüz tamamen kısıtlanıyor. Zaten grafiklerin çok silik olmasından dolayı ekrandaki adamları zar zor görüyorsunuz.

Silent Scope 2'deki bu sorunlar olmasa bile, sinirden oyun CD'si kırılmayacak gibi değil. Bir defa oyundaki atmosfer sıfır. Oynarken hiçbir şey hissetmiyorsunuz. Ne duygulanıyorsunuz, ne kızıyorsunuz ne de yemek yemek istiyorsunuz (?). Bunda grafiklerin ve saçma sapan modellemelerin de payı oldukça fazla.

Bölüm sonlarındaki boss'larsa, belki de oyunun en eğlenceli kısmı, ama oyunu save edememeniz çok önemli bir dezavantaj.

Sonuç şeyi

Her şeye rağmen bu oyun için `kazayla yapılmış` diyemeyiz. En azından zamanın azalmasıyla bölüm sonlarına doğru oyun biraz heyecan kazanıyor. Yine de Silent Scope 2 her açıdan çok kalitesiz bir oyun. Dolayısıyla zaman kaybetmeden `lay lay` ya da sadece `lom` diyerek arcade salonlarına yığılıyoruz. Haydi bakalım!

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Hızlı hareket etmekli için zoom'u kapatın.



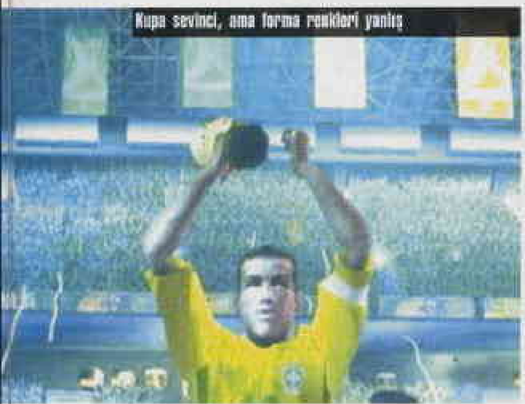




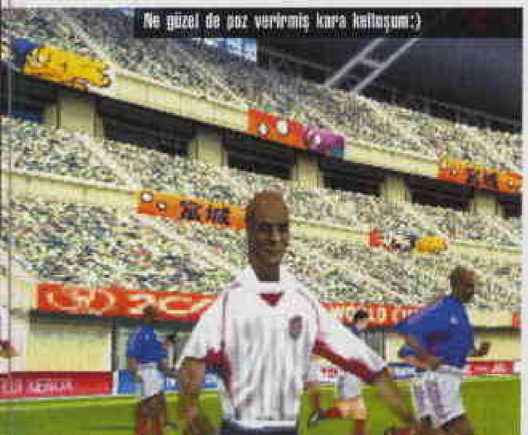
2002fifa worldcup

Sıra geldi Dünya Kupası heyecanına...

Dünya Kupası, dünyanın en büyük ve en çok izlenen futbol olayıdır. EA Sports da dünyada en fazla satılan futbol oyunlarını üretiyor. İşte karşımızda bu ikilinin müthiş ortaklığı. Hmmm, giriş hiç de fena olmadı yahu; bakalım gelişme de öyle mi olacak. Geçen yıllar giderek orijinal PlayStation için zor olmaya başlıyor, Fifa oyunları için bütün geliştirme yatırımı diğer platformlara yapılıyor. Yine de yıllardır olduğu gibi bu seneki resmi Fifa lisanslı oyunları da eğlenceli.



Kupa sevinci, ama forma renkleri yanlış



Ne güzel de poz verirmiş kara kaltoşum:)



Bilgi ekranları Dünya Kupası temasına uygun

Kırmızıııııı, beyaaaaaaaaazzzzz.....

Serinin World Cup 98'den sonraki ikinci Dünya Kupası oyunu olan 2002' de turnuvanın bütün takımları mevcut. Maç seçenekleriniz iki tane: dostluk maçı ve dünya kupası. Dostluk maçında istediğiniz takımları, stadyumu, saatı ve hava durumunu seçebiliyorsunuz. Dünya Kupasında ise gerçeğine uygun olarak seçtiğiniz takımınız gruplara yerleştiriliyor ve kupaya başlıyorsunuz. Eleme turuna çıkabilmek için birkaç maça çıkıp yeteri kadar puan topluyorsunuz, ardından da ver elini dünya şampiyonluğu.

Oynanış Fifa 2002 ile neredeyse aynı. Yani yeniliklere şaşırabilmeniz için Fifa oyunlarını birkaç senedir oynamıyor olmanız gerekli. Artık yerden pas veya kaleye şut gibi en basit hareketler bile bir strateji gerektiriyor. Çünkü pasın veya şutun kuvveti, düğmeyi ne kadar basılı tuttuğunuza bağlı ve ekranın altındaki bir barda gözüküyor. Oyunda hızlı ver kaçlar ve top sürme kabiliyetleri önem kazanmış. Takım arkadaşlarınız artık uzun koşular yapıp defansın arkasına sarkıyorlar, çapraz koşup pas bekliyorlar, boşa kaçan arkadaşınızı kolay görebilmeniz için ekranda renkli göstergeler çıkıyor. "-Yok ben almiym, düz koşmak daha eğlenceli" diyorsanız o da var ama artık oyunu çevirmeye yetmiyor, yavaşlayıp kaleye yakın arkadaşlarınızdan vuruşu yapmaya en uygun olanına pas vermeniz ve gol attırmanız gerekiyor. Yapay zeka da tekrar yazılmış; artık boşluklar ve rakip takımın zayıf noktaları aranıyor. Yani bilgisayar çok akıllıca paslar yaparak saldırıyor. Atak kombinasyonları zorluk ayarına göre değişiyor.

En büyüüüüük, TÜRKİYE!!!

Özel hareketleri saymazsanız kontroller ilk oynayan herkesin hemen alışabileceği kadar kolay. Professional dışındaki zorluk dereceleri hala pek çekişmeli değil. Yapay zeka değişmiş bile olsa hala en zor ayarda bile açıkları belli, olayı çözüp makineyi gol manyağı yapabiliyorsunuz, sadece biraz daha fazla zaman alıyor. Oyunda köşeli olmayan tek varlık hakem, oldukça yumuşatılmış; adeta yuvarlak olmuş denilebilir, nedense kartları hep bize gösteriyor dürzü. Sonuçta biraz pratik yapıp hemen kupaya katılabilir, değişik milletlerle maç kazanarak yeni takımları da açabilirsiniz. Yine de oyunun en eğlenceli yanı arkadaşlarınıza karşı oynamak, hele de multitap' ınız varsa. Tabi sizin de çevreniz benim gibi ISS Pro Evo 2 delileriyle sarılıysa ne yaparsınız bilemiyorum.



"-Burası top sahası mı ülen, gidin başka yerde oynayın", "-amca nerede oynayalım ki ama?"



Oyun yedi yıllık konsolumuz için olabileceği en iyi durumda bence. Stadyumlar çok güzel görünüyor, kalabalık ise birazcık daha düzeltilmiş. Oyuncu modellemeleri ISS' dekilerden çok daha iyi ama yine de PS2' dan sonra biraz köşeli geliyor insana. Spikerler hala John Motsen ve Andy Gray, ve seslendirmeler hala iyi. Bu kez her ülke kendine has tezahürat yapıyor. Oyunda Fifa 2002' den pek de bir fark yok aslında, bütün olay Korea Japan Dünya Kupası lisansında. Ama heyecanı yeter. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.easports.com
Yapım	EA Sports
Dağıtım	EA Sports
Tür	Futbol
Desteklenenler	Dual Analog Controller, Multitap (1 - 8 kişi)
Artılar	Artı yok, bildiğimiz EA Sports futbol oyunu.
Eksiler	Eksi de yok, çünkü oyunda doğru dürüst gelişme yok.
Son Karar	2002 FIFA World Cup, ambalajında yazılı özellikleri size sunamayacak, fakat bir PS2 sahibi değilseniz başka şansınız yok.

LEVEL NOTU %87

hootersroadtrip

Lastik ve biftek kokusunun karıştığı an...

Hooters: Road Trip, Amerika' da geçen değişik bir yarış oyunu. Genelde tanıdık olan Amerikan bölgeleri arasında yarışlar yapıyor, daha sonra da Hooters restoranlarında mola veriyoruz. Hooters, Amerika'daki ünlü bir restoranlar zinciri ve oyun bu lisansla yapılmış. Oyunun en vurucu noktası ise kuşkusuz restoranlarda sizlere hizmet etmek için yanıp tutuşan garson kızlar. Kızlarımızın dar beyaz tişörtleri ve yanar dönerli turuncu pantolonları içinizi ısıtır mı yakar mı bilinmez. Siz bufalo eti ile biranızı götüredurun, ben oyun garsonlar kadar iyi mi diye bir kontrol edeyim.

Abla bişey soracağıdım da...

Açılış videosu, oyundan neler bekleyebileceğimizi çok güzel açıklıyor doğrusu. Hadi bakalım diyip ilk yarışa başladığımda ise acı gerçek kendisini gösteriyor. Aman Allah'ım, bunun bir son nesil PlayStation oyunu olduğuna inanmıyorum, konsoldaki ilk çıkan yarış oyunları bile daha kaliteydi. Araba modellemeleri ciddi şekilde özelliksiz, az poligonlu ve bol köşeli. Aracınızın elli metre ötesindeki yolu göremiyorsunuz ve o mesafedeki diğer araçlar iğne gibi gözünüze batıyor. Çevre elemanları zayıf ve yeni açılan arabaların lastiklerinin yolun içine girdiğini rahatlıkla görebiliyorsunuz. Müzikler kaliteli rock parçalardan oluşuyor ve bir yarış oyununa gayet uyumlu. Yine de ayarlardan müziği rasgele yapmanızı öneririm yoksa tekrar etmesinden sıkılırsınız. Korna ve çarpışma efektleri heyecan verici ama kayıtları çok özensizce yapılmış.

Hooters: Road Trip, grafik olarak çok kötü ama kontrolleri daha da kötü. Araçlar neredeyse kontrol edilemez halde. Sağa sola yayılmayı düzeltmekle uğraşmanın yanı sıra, bariyerlere girmemeye çalışınca yarışa da pek zaman ayıramıyorsunuz zaten. Daha yeni ve iyi kontrollü arabalar açılınca oyun ortaya çıkıyor, gazı kökleyip virajlara dalıyor ve her seferinde birinci oluyorsunuz. Fizik motoru evlere şenlik sizin anlayacağınız. 120 mil hızla kafa kafaya giren iki araba sadece duruyor, takla veya katliam durumu yok. Amerika' nın gerçek yollarını yapmak istemelerinden midir nedir, yol dizaynları da hayli basit ve dolayısıyla da sıkıcı.

Siz gerçek misiniz?

Oyuna uzun süre devam edebilirseniz ödüllere de konuyorsunuz. Kazandığınız yarışlar sonunda Hooters garsonlarının size gülümsemesi, göz kırpması, kutlaması, "Georgia' ya hoş geldin", "Naaber şeker şey?", gibi şeyler söylemeleri ne denli hoşunuza gider bilemem. Belli bir alandaki tüm yarışları kazandığınızda, o bölüme ait videoyu izleyebiliyorsunuz. Eğer birinci olursanız, kızlar bikinileriyle plajda takılıyorlar (ki bunu beğeneceğinize eminim :). Menüler on sene öncesinin oyunları gibi basit. Hooters restoranları lisansına sahip olan oyun Hooters için bir promosyon ürünü olmanın ötesine geçemeyecek gibi geldi bana. Alel acele hazırlanmış oyun motoru ve aralara sıkıştırılmış video parçalarından başka bir şey değil. Çoğu zaman şöyle bir-iki oyunu fazla eleştirmeden yazayım diyorum ama ne heveslerle başladığım oyunlar böyle çıkıyor, ne yapayım... Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr











Bilgi İçin	www.ubisoft.com
Yapım	Hoplite Research
Dağıtım	Ubi Soft
Tür	Yarış
Desteklenenler	Dual analog controller
Artılar	Hooters kızları :))
Eksiler	Grafik ve fizik motoru ciddi anlamda kötü.
Son Karar	Karşımızda oyun severleri ve garsonlarının sekzapelini kullanarak para kazanmaya çalışan bir restoran sahibi var.

LEVEL NOTU %35

nascarthunder2002

Gelin, 60° eğimli virajlarda kapışalım

EA Sports' un, yarış oyunu olarak Avrupa'da Formula 1, Amerika'da ise Nascar'ı piyasaya sürdüğünü biliyoruz. Ben de bu sefer değişiklik yapıp ithal oyunlardan birisini inceleyeyim dedim. Geçenlerde gidip yeni çıkan Nascar Thunder 2002 isimli oyunu satın aldım ve oynamaya başladım. Nascar'ı hepiniz az veya çok bilirsiniz herhalde, genelde çok eğimli yollarda dolap beygiri gibi dönen bir sürü araba; bol bol da kaza. Kısaca böyle izah edilebilir bilmeyenlere. Laf aramızda şu Amerikalıların zevklerini de anlayamadım gitti; beyzboldan ne anlarlar ki. Neyse, bu oyunda işleyen pazarlama tekniği de son zamanlarda çıkan diğer PSOne oyunlarından pek farklı değil maalesef; "daha iyisini yapamıyorsan kopyala!" Sesler, genel görsel özellikler ve oynanış, neredeyse Nascar 2001'in aynısı. Bu benzerliğe rağmen oyunun grafik motorunun tamamen yenilendiğini söylemeliyim. Duman ve partikül efektleri belirgin derecede güzelleşmiş.

Abü, otobanda kaç görüyon?

Yok yok, Hooters: Road Trip kadar kötü bir araba oyunu değil bu, en azından gerçekçi ve güzel bir çevre dizaynına sahip. Arabalar gayet detaylı ve hasar alabiliyorlar. Oyunda yeni başlayanlar için sürücü yardımı, çoklu yarış modları, en önemlisi de gerçekte olan tüm Nascar pistleri birebir mevcut; hatta tüm pistleri ihtiva eden tek Nascar oyunu bu diyebiliriz. Otuz altı adet de Nascar yıldızı karşımızda: Gordon, Earnhardt Jr., Waltrip, Labonte, Stewart, Marlin, Jarrett, Petty Vesaire :) Yeni Thunder Card sistemi sayesinde kart toplayarak gizli arabaları ve pistleri açabilir, araçlarınızı modifiye edebilirsiniz (yakıt menzil uzatma, beygir gücü, lastik dayanıklılığı, fren aşınması gibi şeyleri). Ayrıca kendi yarışçınızı yaratıp efsanevi bir şampiyon haline getirme şansına da sahipsiniz.

Daytona'dan Sears Point'e, Laconia'dan New Hampshire'a kadar yirmi üç gerçek pistin yanı sıra, on üç fantezi pist de bütünlüğü sağlıyor. EA Sports'un tipik Nascar dizaynı değişmemiş. Zorluk ve hasar oranları için on seviyelik bir seçeneğiniz var, fakat bu özellikler sürücüye göre de çok değişiyor. Ufak tefek değişiklikleri saymazsak, bu oyun için 2001'in geliştirilmişi bile diyemeyiz. İki oyun da aynı menü ve ekran görüntülerine sahipler. Sesler de aynı, yine anlatım veya müzik seçimini yapmanız gerekiyor, ama ikisini birden seçemiyorsunuz. Üstelik bu yılki müzik çok piyasa ve adı sanı duyulmamış adamlardan alınmış. Yani en güzel seçenek yine anlatımı seçmek.



Piston segman kaynattı, Mega kafayı oynattı

Sürüş hala çok iyi değil, ne kadar dikkatli sürerseniz sürün, yine de bazen tampon aynada kalabiliyor (Adanalı sokak yarışçısı sözlüğü sayfa bilmem kaç: "spin atma"). Kontroller gayet basit, X gaz, kare fren, R'ler vites, geri kalanları da görüş. Garajdaki modifikasyon özelliklerini açarsanız performansınızı çok daha iyi hale getirebilirsiniz. Bir de yapay zekanın toleransı yok denebilir, rakipleriniz sadece size vurarak geçmiyorlar, aynı zamanda her zorluk derecesinde çok uzağınızda kalıyorlar. Benim bildiğim yarış oyunlarında bir catch up (arkada kalanın hızlanması) derecesi vardır ama bu oyundakini unutmuşlar gibi sanki. Yani aracınız modifiyeli değilse ilk beşte bitirmeniz neredeyse imkansız. Bunun yanında Thunder Card sistemi üzerinde de biraz çalışılması gerekiyor.

Eksiklerine rağmen Nascar Thunder 2002 PSOne'da türünün en başarılı oyunlarından biri. Alınıp oynanası bir oyun. Bye&Smile....

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr


Yürü be koçum, kim tutar seni


Rampaların ustasıyım, gözlerinin hastasıyım


Umarım başınız dönmez


Peder bey lastikçi galiba

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.easports.com
Yapım	EA Sports
Dağıtım	EA Sports
Tür	Yarış
Desteklenenler	Dual Analog Controller
Artılar	38 gerçek pist, 36 gerçek pilot, Thunder Card sistemi
Eksiler	Ufak tefek ince ayarlar atlanmış
Son Karar	Nascar 2001' e sahipseniz, bu oyunu almanız için fazla sebep yok. Ama değilseniz bu deneyimi yaşamanızı öneririm.

LEVEL NOTU %82

raymanrush

Kolsuz ve şirin kahramanımız zafere koşuyor. Son gelen eşek!

Ubi Soft' un Rayman ile ulaştığı başarıyı alkışladım hep. Serinin yeni oyunu Rayman Rush'ı görünce ise birazcık canım sıkılmadı değil. Ne yazık ki Rayman serisi de, hızlı ve kolay nakit aracı haline dönüştürülmeye başlanmış.

Rayman Rush esasen kartları olmayan bir go-kart oyununa benziyor. Sadece koşarak ilerlediğiniz için, adındaki "Rush" kelimesini tam olarak karşılayamıyor. Rayman Rush'da bir çok karakterle oynama şansına sahibiz. Razor Beard, Henchman 800, Globox, Rayman, vs. karakterinizi belirledikten sonra sıra beş değişik yarış tarzından birisini seçmeye geliyor. Training'de oyun kabiliyetlerinizi geliştirebilir, Championship'de bilgisayara karşı, Time Attack'da ise zamana karşı yarışabilirsiniz. Target modda birçok kelebekle uğraşıyor, lums modda ise peri benzeri yaratıkları topluyorsunuz. Zorluk seviyesi zar atma mantığıyla her seferinde değişecektir. Oyunda daha önceki Rayman'lerde de bulunan on iki bölüm var. Yolların ve karakterlerin büyük kısmı başlangıçta gizli, bunları ortaya çıkartmak biz oyunculara düşüyor. Bu oyunu iki kişi ile oynamak daha eğlenceli. Ama benim aklıma dört kişilik yapılabileceği geldi ki, böyle yapılsaydı oyun bir multiplayer klasiği bile olabilirdi.



Aslında PlayStation sistemini en iyi kullanabilen oyunlardan birisi Rayman. Açıkçası çoğu çevre kaplamaları, karakter modellemeleri ve animasyonları direk olarak Rayman 2'den alındığı için, bu oyunun grafiksel özellikleri de gayet iyi. Ses bakımından ise biraz daha geride kalıyor. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Bilgi İçin • www.ubisoft.com
Yapım • Ubi Soft
Dağıtım • Ubi Soft
Tür • Yarış
Desteklenenler • Dual analog controller
Artılar • Bölümler renkli ve yeterince detaylı.
Eksiler • Sert dönüşlerde kamera sorun çıkartıyor.
Son Karar • Rayman Rush serinin eski oyunlarındaki kaliteyi koruyamamış, fakat hala bir süre oyalayıcı olabilir.

LEVEL NOTU %69

dancedancerevolutionkonamix

Bu dansı bize lütfeder misiniz?

İtiraf etmeliyim ki, PlayStation'ın dans platformu aparatını ilk gördüğümde biraz garipsemiştim. Bilmeyenler için söylüyorum, böyle dokuz bölmeli, yaklaşık bir metrelik kenarları olan kare şeklinde bir alet. Üzerinde kare, üçgen, X gibi tuş sembolleri var ve siz buralara ayağınızla basıyorsunuz. Haliyle bu aletin üzerine çıkıp dans eden tipleri düşünmek komik gelmişti bana da. Herhalde dans öğreten programlar çıktı demiştim, ama sonra gerçeği öğrendim. Aslında çok eğlenceli olan ritm oyunlarıydı bunlar ve özellikle de Konami' nin Dance Dance Revolution serisi ciddi anlamda çok keyifliydi.

Işte yazının geri kalanı serinin son oyunu ile ilgili; "DDR Konamix". Rengarenk bir ortamda hiç durmadan dans eden karakterler bize de ne yapacağımızı söylüyorlar. Oyunda amaç aşağıdan yukarıya doğru akan işaretleri temsil eden tuşlara doğru zamanlama ve kombinasyonla basabilmek. Yani tuşları ritme tam oturtabilmek. Biraz müzik kulağı gerektirdiğini hemen söylemeliyim. Joypad de kullanabilirsiniz ama kuşkusuz dans platformunun yerini tutmayacaktır. Konamix' deki yeniliklere hızlıca bir bakalım. Artık müzikler arasında geçiş yapabiliyoruz, yani hiç durmamız gerekmiyor. Tek kişilik oyun yanında link ve eğitim seçenekleri de mevcut. Ayrıca hareketlerinizi düzeltip kayıt edebileceğiniz bir "edit mode" u açılmış. Oyunda toplam 52 parça var ki, bu sayı bir cd için pek de azımsanacak gibi değil. 32 parça açık, yirmisini siz ilerledikçe açacaksınız.

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr







LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.konamijpn.com
Yapım • Konami
Dağıtım • Konami
Tür • Dans
Desteklenenler • Dans platformu, link kablosu
Artılar • 52 parça yeterince artı mı?
Eksiler • Müzikler serinin eski oyunlarından derlenmiş.
Son Karar • Canınız mı sıkılıyor? Hemen bu oyunu satın alın!

LEVEL NOTU %89

starwars jediknight2 jedioutcast



Yoda'nın Episode 2'de ışın kılıcı kullanışına hayran kaldıysanız, buyrun. Size bir miktar "güç" verelim.

Bu yazının ne büyük zorluklarla yazıldığını tahmin edemezsiniz. Quake 3 motorundan mıdır nedir, bu oyun benim bilgisayarımda yaklaşık 15 dakikada bir masaüstüne dönme veya kilitlenme gibi büyük sorunlara yol açtı. Oyunu oynayıp yazmam için önümde yalnızca 5 gün olduğunu düşünürsek, bu durum hiç de iç açıcı değil. Neyse yine de elimden geleni yapmaya çalışacağım, belki bu aralar oyun için bir yama falan çıkar da şu sorundan kurtulurum.

Bu uzun yazımızda öncelikle özellikle oyunda ilerlemiş olanların işine oldukça yarayacağını sandığım bazı stratejiler vereceğim. Örneğin ışın kılıcıyla yapılabilecek özel hareketler, güç türleri ve kullanım alanları gibi. Eminim ki bu yazıda daha önce hiç bilmediğiniz şeyler öğreneceksiniz ve oyundan aldığınız zevk artacak. Oyunun çözümüne gelince açıkçası takılabileceğiniz bir nokta ile şu ana kadar karşılaşmadım. Yine de bu konuda da yardımcı olmaya çalışacağım size.

May the Force be with you

Vay be, sonunda şu cümleyi yazmak kısmet oldu bana da :) Bildiğiniz gibi bir Jedi'ın vazgeçilmezidir güç kullanımı. Jedi Knight 1'de gücün aydınlık mı, karanlık yanına mı yöneleceğinizi seçebiliyordunuz; ancak bu sefer oyunda ilerledikçe otomatik olarak her türde güçler kazanıyorsunuz. Raven Software'in bu kararı ne kadar doğru, orası tartışılır.

Nötr Güçler

Push

1. Seviye: Tek bir düşmanı sersemletir
2. Seviye: Birden çok düşmanı sersemletir
3. Seviye: Birden çok düşmanı geriye püskürtür ve ışın kılıcı dövüşlerinde de kullanılabilir

Özellikle dövüş anlarında oldukça yararlı olan bu güç, düşmanlarınızın üç dört saniye boyunca sersemlemesine ve saldırılarınıza tamamen açık hale gelmelerine neden olur. Ayaklarını yerden kestiğiniz düşmanlarınıza ışın kılıcı sokmak oldukça eğlenceli :) Yine özellikle dar bölgelerde (köprüler gibi) Push yardımıyla düşmanlardan çok rahatça kurtulmanız mümkün. Ayrıca Push gücünü roketleri ve detonatörleri uzaklaştırmak için de kullanabilirsiniz.

Pull

1. Seviye: Kolları, eşyaları veya tek bir düşmanı çeker
2. Seviye: Bir düşmanın silahını çeker ve etkisiz hale getirir
3. Seviye: Birden çok düşmanı ve silahlarını çeker

Düşmanların silahlarını ellerinden aldığınızda resmen ne yapacaklarını şaşırıyorlar. Tamamen etkisiz kaldıklarından ya kaçıyorlar, ya da bir köşeye sığınıp teslim oluyorlar. Tabi düşen silahlarını almak için hamlede bulunanlar da olmuyor değil. Özellikle Trooper'ların ellerindeki Merr-Sonn veya Flechette silahlarını çekmeniz, sizi zorlu durumlardan kurtarabilir. Sizden yukarıda bulunan düşmanları kolayca öldürmek için Jump gücünü kullanarak zıplayıp havada Push kullanın. Böylece düşmanlarınız yüksekten boşluğa düşerek anında öleceklerdir.

Jump

1. Seviye: Normalin iki katı yüksekliğe zıplayabilirsiniz
2. Seviye: Normalin dört katı yükseğe zıplayabilir ve kısmen duvarlarda yürüyebilirsiniz
3. Seviye: Normalin sekiz katı yükseğe zıplayabilirsiniz

Önemli Jedi güçlerinden biri olan Jump'ın çeşitli kullanım alanları bulunuyor. Eğer bir duvarın yanındayken yana adım tuşuyla birlikte Jump gücünü kullanırsanız, bir çeşit duvarda yürüme hareketi yaparsınız (daha doğrusu Kyle duvarı itici güç olarak kullanır). Daha kesin duvarda yürüme hareketi için duvara yanaşmalı, duvarın yönüne doğru olan adım tuşuna basmalı ve Jump gücünü kullanmalısınız. Duvarda yürürken tekrar Jump yeteneğini kullanarak yere geri dönebilirsiniz.

Speed

1. Seviye: Dünya, normalde olduğunun %75'i kadar yavaş hale gelir
2. Seviye: Dünya, normalde olduğunun yarısı kadar yavaş hale gelir
3. Seviye: Dünya, normalde olduğunun %25'i kadar yavaş hale gelir

Aslında bu pek de ihtiyaç duyacağınız bir Güç olmayacaktır. Zaten rakiplerinize karşı kullanabileceğiniz ve daha az güç gerektiren (Speed gücünü kullandığınızda gücünüzün neredeyse yarısını harcarsınız) Pull ve Push güçlerine sahipsiniz. Yine de özellikle 3. seviyeye ulaştığınızda ışın kılıcı düellolarında kılıcınızı daha rahat kullanmanıza yardımcı olabilir.

Lightsaber Throw

1. Seviye: Çok kısa menzil
2. Seviye: Daha uzun menzil, daha hızlı dönüş
3. Seviye: En hızlı dönüş ve düşmanları güdümlü olarak vurma imkanı

Bu gücü kullanmanın tek dezavantajı ışın kılıcınız elinizde değilken, size karşı yapılan ateşli saldırıları savuşturma imkanınız olmaması. Bu durumda iş tamamen sizin sağa sola adımları kullanma yeteneğinize kalıyor. Harcadığı güç miktarının az olması nedeniyle istediğiniz sıklıkta kullanabilir ve düşmanlarınızı belli bir uzaklıktan doğrayabilirsiniz. Özellikle ikinci seviyeden başlayarak havadaki kılıcınızı kontrol edebiliyorsunuz, kılıç havadayken farenizi kullanarak kılıcı yönlendirebilirsiniz. Üçüncü seviyede ise kılıç kendi hedefini kendi buluyor zaten.





Lazer silahlarını kullanırken, özellikle Officer'ların kafasına nişan alın. Yoksa kısa sürede delik deşik olmanız işten bile değil.

Mind Trick

1. Seviye: Tek bir düşmanın dikkatini beş saniyeliğine dağıtır
2. Seviye: Birden çok düşmanın dikkatini on saniyeliğine dağıtır
3. Seviye: Düşmanlarınızı müttefiğe çevirmenizi sağlar

Star Wars filmlerindeki en sevdiğim güçlerden olan Mind Tricks oyunda çok da fazla önem taşımıyor açıkçası. Ta ki üçüncü seviyeye ulaşana kadar. Bu seviyede istediğiniz bir düşmanı müttefikiniz olmaya ikna ediyorsunuz ve etraftaki tüm düşmanlarınız bu yeni dostunuza saldırmaya başlıyorlar, e tabi o da karşılık veriyor. Bu gücü Rocket Launching Stormtrooper'lar üzerinde kullandığınızı düşünsenize. Son seviyede sahip olduğu uzun menzil ile uzaklardaki düşman-





↑ Işın kılıcıyla zıplayarak yapacağınız saldırılar sırasında üzerinize gelen lazer atışlarını geri sektirmeniz mümkün olmayacaktır.

ları öldürmeyin, etkileyin diyorum ben. Tek handikapı yüksek güç harcaması.

İyi Tarafın Güçleri

Heal

1. Seviye: İyileşmek için hareketsiz olmanız gerekir
2. Seviye: İyileşirken hareket edebilirsiniz ama saldıramazsınız
3. Seviye: İyileşirken hem hareket edebilir, hem de saldırabilirsiniz; iyileşme hızlı olur

Bu gücü kullandığınızda sahip olduğunuz güç miktarı yavaşça azalmaya, siz de iyileşmeye başlarsınız. Güç göstergeniz tam dolu olduğunda 25 sağlık puanı kazanabilirsiniz. Yine de güç göstergesi kendini doldurduğundan, özellikle savaşmadığınız anlarda Bacta tanklarından çok Heal gücünü tercih etmenizi öneririm.

Karanlık Tarafın Güçleri

Grip

1. Seviye: Hedefi zarar vermeden hareketsiz hale getirir
2. Seviye: Hedefe zarar vererek havaya kaldırır
3. Seviye: Hedefi havada yanlara doğru hareket ettirebilirsiniz

Bu güç üçüncü seviyeye ulaşana kadar pek kullanışlı değil aslında. Yine de birinci seviyede kilitlediğiniz düşmana ışın kılıcınızı fırlatarak öldürebilirsiniz. Üçüncü seviyede ise düşmanları havaya kaldırabilir, onları havada yanlara doğru hareket ettirirken siz de ileri geri yürüyebilirsiniz. Tüm bunları yaparken hedef tamamen hareketsiz olacak ve zarar görecektir. Havalandırdığınız düşmanları yüksek yerlerden aşağı attığınızda sorun olmaktan vazgeçeceklerdir. Ayrıca biraz eğlenmek istiyorsanız havalandırdığınız düşmanları seri fare hareketleriyle duvara çarpabilirsiniz. Gördüğünüz gibi gücün karanlık yanı nasıl da ortaya çıkıyor.

Lightning

1. Seviye: Tek bir yıldırım
2. Seviye: Devamlı yıldırımlar
3. Seviye: Geniş etki alanı

Yine ilk iki seviyede pek etkili olmayan bir güç. Menzili ve kapladığı alan yönünden bakarsak, ışın kılıcınız da aynı işe yarayabilir. Ancak üçüncü seviyede etki alanı oldukça genişlediğinden (neredeyse tüm görüş alanınızı kaplayabiliyor) ve gücü çok arttığından düşmanları saniyeler için temizlemeniz mümkün olabilir. Harcadığı güç miktarı fazla olsa da, özellikle Reborn ve Jedi rakiplerinize karşı gönül rahatlığıyla kullanabileceğiniz bir güç Lightning.

Bir Jedi'ın en ölümcül silahı ışın kılıcıdır...

Elbette nasıl kullanacağını biliyorsa. Aslında kılıcınız hakkında hiçbir bilgiye sahip olmasanız bile karşınıza çıkan düşmanları eninde sonunda öldürebilirsiniz. Ama iyi bir Jedi, ışın kılıcıyla yapabileceği tüm numaraları bilmeli ve düşmanlarını eşsiz bir zarafet ve koreografi içerisinde öldürmelidir :) Bu bölümde anlatacağım hareketleri bulmak için biraz fazlaca uğraşmak ve çeşitli kombinasyonları denemek gerekiyor elbette. Bu yüzden bu konudaki rehberinden faydalandığım Dustin Kulwicki'yi tebrik ediyorum, iyi iş çıkarmış.

Öncelikle bilmeniz gereken yazıda kolaylık olsun diye üç ayrı renk ile kılıcın üç ayrı durumuna atıfta bulunduğumuz. Işın kılıcınız sarı, mavi ve kırmızı durumlarda olabiliyor ama bu durumları oyunda ilerledikçe teker teker kazanıyorsunuz. Her bir durumun kendine göre avantajları ve dezavantajları var ki, bunlar kendilerini daha çok ışın kılıcı düellolarında kendilerini gösteriyorlar.

Sarı: En ortalama durum; ne çok hızlı, ne çok yavaş, ne çok fazla zarar veriyor, ne de çok az. Saldırılara karşı kolay şekilde savunma yapabiliyorsunuz ve oyunun en hoş görüntülerinden biri olan Flying Saber Slash hareketini gerçekleştirebiliyorsunuz. Genellikle kullanacağınız durumlardan biri olacaktır.

Mavi: Bu hızlı durum, hızlı biçimde saldırmak isteyenlerin tercih edeceği bir durum. Hızlı olması sayesinde hem saldırmak, hem de savunmak diğer durumlara göre daha kolay. Ancak bu durumun en büyük handikapı diğer durumlardan çok daha az zarar vermesi. Diğer durumlara göre daha zayıf olan bu durumdayken Crouching Strike hareketini yapabiliyorsunuz. Vurması çok zor olsa bile, başarılı olduğunuzda oldukça büyük zarar verebiliyorsunuz. Mavi durumu ışın kılıcı düellolarında kırmızı duruma karşılık verme amacıyla kullanın, bu sayede rakibin sert saldırılarını karşılayabilecek ve onlar toparlanmaya çalışırken karşı saldırılarda bulunabileceksiniz.

Kırmızı: Üç durum arasında en güçlü olanı. Bu durumdayken Jedi kılıcını dikey olarak tutacaktır, kılıcın pozisyonunu ve saldırı sonrası toparlanma süresini dikkate alırsak bu durumdayken kendinizi savunmanız oldukça zor. Bu duruma geçmeden önce rakibinizin saldırı değil de, savunma durumunda olmasını sağlayabilirseniz çok daha etkili olduğunuzu göreceksiniz. Savunması düşük olsa da bu durumda yaptığınız saldırılar hem çok isabetli, hem savunulması neredeyse imkansız, hem de öldürücü olacaktır.

Işın kılıcı düellolarında seçtiğiniz durumun çok büyük önem taşıdığını söylememe gerek yok. Rakibiniz Mavi duruma geçerse, savunma yapmak için Sarı duruma geçin. Eğer Kırmızı duruma geçerse, Mavi duruma geçerek saldırılarını karşılayın. Eğer Sarı duruma geçerse Kırmızı duruma geçerek işini bitirin.

Işın Kılıcı ile Yapabileceğiniz En Etkili Hareketler

Savurma

Yapılması: Kolay
Etki: Normal

Mavi veya Sarı durumdayken yapabildiğiniz bu hareket için İleri veya Geri tuşlarından biri ile Adım tuşlarından birini basılı tutun ve saber'ı sallayın (yani çapraz). Bu sayede dört farklı savurarak vuruş saldırısı yapabileceksiniz ve normal saldırıdan çok çok daha güçlü olduğunu göreceksiniz.

Yuvarlanma

Yapılması: Kolay
Etki: Az

Koşarken bir anda çömelme tuşuna basarsanız karakteriniz yerde yuvarlanacak-

tır. Bu sırada yere düşmüş olan rakiplerinizin üzerinden geçerseniz kılıcınız ona gereken cezayı verecektir. Unutmayın ki elinizde tuttuğunuz şey bir lazer. Yani illa rakibimi keseceğim diye uğraşmanıza gerek yok, direkt üzerine koşup karnına da sokabilirsiniz lazerinizi.

Işın kılıcı kalkanı

Yapılması: Zor
Etki: Normal

Biraz uğraşı isteyen bir hareket. Hatırlayacağınız gibi Jedi güçlerinizden birisiyle ışın kılıcınızı fırlatmayı öğrenmiştiniz. Kılıcınızı fırlatın ve o size geri dönerken önce sola adım, sonra yukarı, sonra sağa adım, aşağı şeklinde çember çizmeye başlayan. Böylece kılıcınız da sizin etrafınızda çember çizecek ve bu sırada karşılaştığı düşmanları kesecektir.

Zıplayarak saldırı

Yapılması: Normal
Etki: Normal

Sarı durumda ve hedefiniz tam önünüzdeyken, aynı anda ileri – zıplama – saldırı tuşlarına basın ama hiçbirini basılı tutmayın. Karakteriniz zıplayacak, kendi etrafında dönecek ve kafa kesme hareketi yapacaktır.

Havadan kesme

Yapılması: Zor
Etki: Çok yüksek

Bu hareket tek seferde 75-80 arası sağlık götürebiliyor. Kırmızı durumdayken ve düşmanı tam ortalamışken yukarı – zıplama – saldırı tuşlarına basın ve çekin. Bu sefer düşmanın tam önünüzde olmasına da gerek yok.

Yerden saldırı

Yapılması: Normal
Etki: Çok yüksek

Bu hareketi yalnızca Mavi durumdayken yapabilirsiniz. Çömelme tuşuna basılı tutun, aynı anda ileri ve saldırı tuşlarına basın. Karakteriniz sıçrayacak ve ışın kılıcını yerden yukarı doğru kaldıracaktır. Tam bir bağırsak dökme hareketi yani. Ancak bu hareketi yaparken üzerinize doğru gelen bir düşman bekleseniz hiç de fena olmaz, aksi halde isabetli olmanız çok zor.

Dönerek saldırı

Yapılması: Normal
Etki: Normal

Bu hareketi tüm ışın kılıcı durumlarında yapabilirsiniz çünkü bu bir özel hareketten daha çok kombo vuruş oluyor. Geri tuşuna basılı tutarken saldırı tuşuna basın ve Adım tuşlarından birine basılı tutun. Bu sayede sizi kısa süreliğine savunmasız bırakacak olsa da dönerek ikinci bir vuruş yapacaksınız ve rakibiniz savunma yapamazsa kafasına kılıcı yiyecek.

Geriye vuruş

Yapılması: Normal
Etki: Yüksek

Mavi duruştayken, rakibiniz tam arkanızdan geliyorsa GERİ+ATEŞ tuşlarına basın. Kılıcın ucunu çok şık bir şekilde arkaya, büyük bir ihtimalle düşmanınızın midesine sokacaksınız.

İyi bir Jedi, oyunda hiçbir yerde takılmaz...

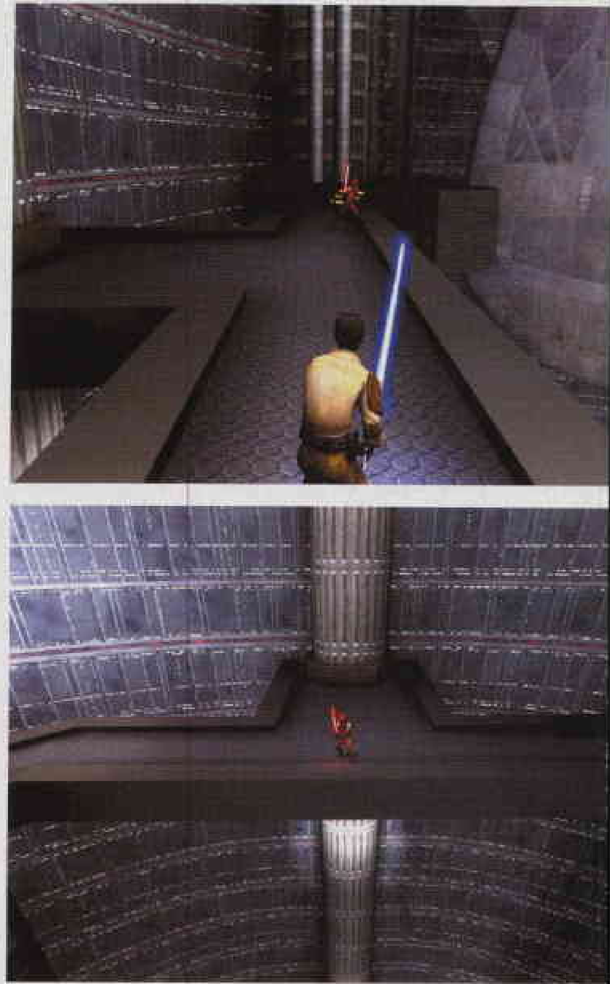
Ama elbette takılanlara da yardımcı olmamız gerekir, öyle değil mi? Aslında bu çözümde çok fazla ayrıntıya girmek istemiyorum. Çünkü 'şuradan sağa dönün, yüz metre ilerleyin, sağa dönüp kapıyı açın' şeklinde yazıları hem yazması sıkıcı, hem de okuması sanırım. Zaten oyunda nereye gideceğinizi şaşırmış bir halde kalacağınız pek yer olmayacağından, bu tür yön ayrıntılarına pek yer vermeyeceğimi baştan söyleyeyim.

Hazırsanız sizi Jedi'lığımın en ateşli günlerinde tuttuğum günlüğümle baş başa bırakıyorum.

Kejim Post

Jan'la birlikte Kejim'e ayak basmıştık. Hemen sağ taraftaki iki Stormtrooper'ı öldürdükten sonra soldaki kapıdan içeri girdim. Kutuların üzerinden zıplayarak en üst rafa ulaştığımda gizli bir yer bulduğumu biliyordum. Odadan dışarı çıktım ve lazerlere ateş ettim, yakınlarında olsaydım ben de zarar görürdüm çünkü. Malları toparladıktan sonra öldürdüğüm askerleri geçip yoluma devam ettim. Tahmin ettiğim gibi burada da beni bir sürü düşman bekliyordu. Jan ile birbirimizi koruyarak buradaki tüm askerleri öldürdük. Ancak bir sorun vardı, Jan kapıyı açamıyordu ve bu işi başarmak için alternatif bir yol bulma görevi bana düşmüştü. Binanın etrafından dolaştım ve bulduğum kapıdan içeri girdim. Buradaki askeri öldürüp üzerindeki anahtarı aldım ve asansöre bindim. İkinci bir asansörden sonra dışarıdaki silahı aktivite eden paneli bulmuştum. Hemen dışarı, Jan'ın yanına gittim ve silahı kullanarak kapıyı havaya uçurdum.

Artık asansörle aşağı inebilirdik. Ama aşağı inince akıllı davranıp kapıyı hemen açmadım. Bunun yerine önce asansörün yukarı çıkmasını bekledim ve açılan boşluktan aşağı indim. Sağ tarafa gidip jeneratörü kapattım ve asansörle yukarı çıktım. Yerdeki ızgara dikkatimi çekmişti, ateş edince parçalandığını görüm ve hemen aşağıdaki düşmanı öldürdüm. İşte, kontrol odasına kolayca ulaşmıştım. Dört



Ve işte ilk ışın kılıcı kullanan rakibiniz. Reborn pek güçlü sayılmaz ama dövüşürken sizi platformdan aşağı itmesi en çok kullandığı taktik.

düğmeye de basınca Jan yanıma geldi ve kontrolleri kurcalamaya başladı.

Kontrol odasından çıkıp biraz dolaşınca içinde asansör olan genişçe bir odaya ulaştım. Asansörü kullanarak aşağı inince kendimi karanlık bir yerde buldum. İçimden bir ses bu karanlık yerde gizli bir kısım bulacağımı söylüyordu, yanılmamışım. Daha sonra yolda ilerleyerek aydınlığa ulaştım ve kapıyı açarak geniş bir odaya girdim. Buradaki düşmanları da öldürdükten sonra karşıdaki panelden mavi anahtar kodunu öğrendim. Düğmelere basarak diğer iki kısmı da açtıktan sonra odadan çıktım.

Düğmeye basarak güç kalkanını açtım ve merdivenlerden yukarı çıktım. Bu şekilde ilerleyince kendimi üç köprünün birleştiği çekirdekte buluverdim. Öncelikle yeşil kısma doğru ilerledim ve girişteki iki tavan lazerini hemen patlatıverdim. Sağ taraftaki düğmeye bastıktan sonra merdivenlerden indim ve kendimi data terminalinde buldum. Burada mavi monitörlerin önünde bulunan düğmeye bastım, Jan bana hemen





Seeker Drone'ları yok etmenin en kolay yolu ışın kılıcını fırlatmak.

buraya geldiğini söyledi ama içimden bir ses Jan'ın yolda sorunla karşılaşacağını söylüyordu. O yüzden yardım istemesine fırsat vermeden onu bıraktığım yere doğru koşmaya başladım. Tahminim gerçekleşmişti, imparatorluk askerleri Jan'ı rahatsız ediyordu ama bu yaptıkları son şey olmuştu. Etraf temizlendikten sonra Jan ile mavi terminale ulaştık ve Jan çalışmaya başladı.

Ben ise merdivenlerden çıkıp sola doğru gittim ve koridorun sonundaki kapıdan geçerek orada gördüğüm düğmeye bastım. Geriye dönerek Jan'ın benim için açtığı kapıdan girerek yeşil anahtar kodunu öğrendim. Tekrar çekirdeğe döndüm ve bu sefer kırmızı kısma doğru ilerlemeye başladım. Yine lazerlerle ilgilendikten sonra kontrol odasına girerek düğmeye bastım. Bilgisayar odasına geçerek odanın en sonundaki düğmeyi kullanıp mesajımı gönderdim. Az sonra kötü bir şeyler olabileceği düşüncesi içerisinde yoluma devam ederken, az önce geçtiğim tünel bir anda patlayıverdi. Yapabileceğim tek şey merdivenlerden inmekti artık. Neyse ki burada bir asansör buldum ve yukarı çıktım. Ana kısma doğru giderken, ileride camlı bir yapı gördüm. Güvenli bir uzaklıktan bu yapının içerisindeki düşmanları öldürdükten sonra yoluma devam ettim. Sonunda kırmızı anahtar koduna ulaşmıştım işte. Çekirdeğin kırmızı kısmının başlangıcına geri döndükten sonra bu sefer merdivenlerden yukarı çıktım ve asansörü kullandım. Önce açık olan düğmeye basarak diğer düğmenin önündeki kalkanı kaldırdım, sonra açılan düğmeye basarak çekirdeğin merkezini açtım. Çekirdeğe ulaştığımda kontrol paneline bulduğum renk kodlarını girmem gerektiğini fark ettim. Benim için çocuk oyuncağı olan bu işi de hallettikten sonra üç düğmeye de bastım. Bakalım ileride açılan yeni kapıdan geçince neler olacak?

Kejim Base

Hemen sol tarafta gördüğüm gaz tüpünü patlatınca orada saklanıp bekleyen karşılama komitesinin bir kısmını temizlemiş oldum, kalanlar da pek fazla sorun yaratamadılar bana. Sonra her iki taraftaki odalara girip silah ve ekipmanları topladım. Yerdeki Security anahtarını aldıktan sonra düğmeye basarak kapıyı açtım. Tam karşıdaki lazeri hemen patlattıktan sonra sol taraftaki odaya girdim ve duvardaki düğmeyi kullanarak camın önündeki korumayı kaldırdım. Artık camı kırmam için hiçbir engel kalmamıştı. Camdan girdikten sonra paneldeki düğmelere ve duvardaki düğmeye basarak hepsini açtım. Soğutucunun camlarından birini kırıp içeri girdim ve hemen en alttaki dar kapıdan geçtim. Burada bastığım düğme yandaki kapıyı açtı, böylece içerideki düğmeye de basabildim. Merdivenlerden çıkıp kapıyı açtığımda iki tane yuvarlak robotun beni beklediğini gördüm ve işlerini bitirmem pek uzun sürmedi. Tekrar soğutucuya ulaştığımda bu sefer soğutucunun içindeki kolun üzerine çıktım ve zıplayarak üst taraftaki boşluğa ulaştım. Hemen sola dönerek dar kısımdan ilerledim ve gizli bir bölmeye ulaştım. Buradaki malları topladıktan sonra geri döndüm ve tel köprünün üzerindeyken sol tarafta sarı şarj aletini gördüm. Bir gizli bölge daha mı diye düşünüp karşıya atladım ve bingo! Ard arda iki tane gizli bölge bulmuştum işte. Tekrar tel köprüye zıpladım ve ilerlemeye devam ettim.

Girdiğim odadaki düşmanları temizledikten sonra çıkıntıdan ilerledim ve pencerelerini kırdığım odada gördüğüm konteynırı havaya uçurdum. Bu sayede hemen yandaki panelde bozulmuş oldu ve ikinci köprü kendiliğinden açıldı. Odadaki düğmeye bastıktan sonra asansörle aşağı indim ve oradaki düğme ile geniş odadaki sütunların yukarı çıkmasını sağladım. Tekrar köprülü odaya dönüp en aşağı indim ve oradaki köprüyü kullanarak ortadaki sütunun içine girdim. Oradaki boşluktan aşağı atladım ve tünelden geçerek geniş bir odaya girdim. Sağ taraftaki düğmeye bastığımda dört tane platform çıktı ortaya. Sol taraftaki merdivenlerden çıktığımda yeni bir düğmeye ulaştım. Bu düğmeye bastığımda az önce sütunların yukarı çıkmasını sağladığım odadaki sütunlar yeniden şekil değiştirdiler. Henüz bunu neden yaptığımı anlamış değilim, ama sanırım birazdan ortaya çıkacak. Geri dönüp yeşil kapıdan geçtiğimde kendimi birçok düşmanın arasında buldum. En son baktığımda hepsi ölmüş halde yerde yatıyorlardı. Karşıdaki düğmeye basıp sola doğru yöneldim. Köşede saklanan askeri öldürüp güvenlik anahtarını aldım ve kapıyı açtım. Karşıdaki iki düğmeye de basınca pencereden gördüğüm kadarıyla bir şeylere enerji vermiş oldum. Yeşil kapıdan girdiğim odadaki iki lazeri de patlattıktan sonra sağ köşedeki patlayıcı konteynırı havaya uçurdum, böylece kendime yol açmış oldum.

Çömelerek ilerledikten sonra bulduğum iki düğmeye de bastım. Dar kapıdan geçtiğimde karşıdaki kırmızı kapının arkasından sesler geldiğini fark ettim. Bu kapıya ateş ettiğimde açıldı ve imparatorluk askerleri üzerime saldırdı. Ufak çaplı bir katliamdan sonra güvenlik anahtarını aldım ve sağ taraftaki pembemsi kapıya yöneldim. Karşıdaki camı kırıp içeridekileri öldürdükten sonra silahlardan birinin yanındaki düğmeye bastım, silahın üzerine kuruldum ve gelen tüm askerleri hakladım.Sonra da etraftaki kutuları vurup bıraktıkları malları topladım. Açılan kapıdan geçip kırmızı renkli odaya girdim ve buradaki iki düğmeye de bastım. Lazerler her tarafa zarar vermeye başlamıştı. Dikkatli bir şekilde çömelerek sola doğru ilerledim ve kapının kesilen yerinden geçtim. Merdivenlerden inip karşıdaki kapıdan girdim. İlerideki kapıyı açınca yerde yatan bir asker gördüm ve üzerindeki güvenlik anahtarını aldım. Ama gaz yüzünden buradan geçmem mümkün değildi. Arka taraftaki kapıyı anahtarı kullanarak açtım ve bir kontrol paneliyle karşılaştım. Bu paneli kullanarak ufak robotu kontrol edebilecektim. Robotumu az önce gaz olduğu için geçemediğim odaya gönderdim (yandaki küçük kapağı açmak için robotumla düğmeye basmam gerekti). Robotumu küçük kapaklardan geçirerek büyük odaya ulaştırdım ve platformdan aşağı indirerek oradaki düğmeye bastırdım. Tam geri dönüyorduk ki mavi tünelin sağ tarafında bir oyuk fark ettim ve robotumla oradaki düğmeye de bastım. Robotumu yanıma kadar getirdim ve kontrolünü bıraktım. Az önce giremediğim odaya girdiğimde karşıda sarı şarj aletini gördüm. İşte bir gizli bölge

daha bulmuştum! Sola döndüm ve kapıdan geçip beni bekleyen askerleri öldürdüm ve gördüğüm tüm kristalleri patlattım. İlerlemeye devam ettim ve zırhımın şarjını doldurduktan sonra hemen yandaki tünelden geçerek Jan ile buluştum. Sanırım Kejim'deki görevim böylece sona ermişti.

Artus Mine

Araştırmalarımıza devam etmek için Artus Prime gezegenine yollanmıştık. Jan gemide beklerken, ben yere inip etrafa göz atmaya karar verdim. Tesislere ulaşana kadar vadiden aşağı doğru yürüdüm ve spot ışıklarının beni yakalamamasına dikkat ederek sol taraftaki nöbetçi kulesine doğru yöneldim. Kulenin içindeki düğmeye bastığımda ışıklar kapanmıştı. Kuleden çıktım, eğilerek boruların altından geçtim ve yolun sonundaki ölü askerin üzerinden Bowcaster silahını aldım. Tekrar geri döndüm ve karşıdaki tesise ulaşmak için boruların üzerinden yürümeye karar verdim. Burada çok dikkatli olmalıydım çünkü ilerledikçe bazı borular patlıyordu. Tesise ulaştığımda kapıyı açtım ve hemen geri çekildim. İçerideki askerlerini tümünü öldürdükten sonra asansörle yukarı çıktım ve güvenlik anahtarını alarak aşağıdaki kapıyı açtım. Zırhımı ve silahımı şarj ettikten sonra ilerideki kapının gerisindeki düşmanlarımı teker teker öldürdüm. Kapıyı açıp asansöre bindim. Buralarda gizli bir bölge olmalı diye düşünürken yolun yarısında duvarda çömelerek geçebileceğim bir yer olduğunu fark ettim. Ama asansör çoktan aşağı ulaşmıştı. Tekrar hareket etmesi için bekledim ve bulduğum boşluğa girdim. Sanırım bu bölümdeki tek gizli bölgeyi bulmuştum. Aşağıda konuşan Storm'ların seslerini duyuyordum, sanırım aşağıda oldukça kalabalık bir grup beni bekliyordu. Önümdeki açıklıktan vurabildiğim kadarını vurdum ve geri dönüp asansöre binerek alt kata ulaştım. Kapıyı açtığımda geriye yalnızca bir iki tanesinin kaldığını gördüm. Onlar da fazla yaşayamadı elbette.

En uzak sol köşedeki kapıdan geçtim ve tam asansöre ilerlerken birden yukarı çıktığını gördüm. İçimde kötü bir his vardı ve bu kötü his üzerinde dört tane Storm'la geri dönen asansörü gördüğümde gerçekleşmiş oldu. Bu zavallıları da öldürdükten sonra asansörle yukarıya çıktım. Sola döndüğümde yalnız başına gezen bir devriye gördüm, ama o beni göremeden ölmüştü. Sağ taraftan ilerleyip kapıyı açtım ve yine beni öldürmek isteyen bir grupla karşılaştım. Zırhımı şarj ettikten sonra kapıdan dışarı çıktım. Izgaranın hemen üstünde durdum ve beklemeye başladım. Aşağıda belli aralıklarla dışarı çıkan bir boru fark ettim ve üzerine atladım. Boru geri çekildiğinde açılan tünelden ilerledim ve kendimi küçük bir odada buldum. Önce etraftaki dört güç ünitesini, sonra da ortadaki üniteyi havaya uçurdum. Ortada açılan asansörün üzerine çıktım ve yukarıya transportun gelmesini beklemeye başladım. Transport gelince asansör yukarı çıktı, ben de yan taraftaki destek sütunlarının üzerine çıkıp bir sonraki transportun üzerine zıplayıverdim. İlk dönüşte mağarayı gördüğüm için transporta daha fazla ihtiyacım kalmamıştı.

Mağarada yengeçimsi yaratıklarla karşılaştım ama çömelip elime Stun Baton silahımı aldığımda hiçbir şansları kalmamıştı. Sürekli olarak sağa doğru ilerlemeye devam ettim, ta ki ölü madencileri görünceye kadar. Oradaki maden aracını kullandığımda yeni bir yol açıldı. İlerideki deliklerden aşağıdaki Swamp Trooper'ları görebiliyordum, yükseklik avantajımı da kullanarak hepsinin hakkından geldim. İkinci deliğe ilerledim ve transportun üzerine atladım. Hemen yan taraftaki ızgaraya zıpladım ve cephaneleri topladıktan sonra asansörle aşağı indim. Odanın sonundaki kapıdan girdim ve yerdeki Swamp ve yukarıdaki Storm askerlerinin işini bitirdim. Ortadaki platformun üzerine çıkıp yukarıya ulaştım ve öncelikle sağ tarafa doğru gidip zırhımı şarj ettim. Sağ taraftaki kapıyı açar açmaz hemen solumdaki askeri vurdum, sonra da aşağısını temizledim.

Aşağıya indiğimde sağ tarafta bir konsol gördüm. Artık burayı havaya uçurmam için hiçbir engel kalmamıştı. Düğmeye bastığımda buradan dışarı çıkmak için fazla zamanımın kalmadığını anlamıştım. Kırmızı kapıdan ilerleyerek asansöre bindim. Sol tarafta bir Storm, sağda ise bir Swamp beni bekliyordu. İkisini de vurduktan sonra sağa doğru devam ettim. Artık son odadaki askerlerin de tümünü öldürdükten sonra yapacak pek bir şey kalmamıştı. Tavandaki iki lazeri de vurduktan sonra maden aracını çalıştırıp bölgeyi terk ettim.

Artus Detention

Maden aracı durduğunda ne arkamda, ne de önümde gidecek ray kalmamıştı. Hemen ilerideki iki Storm'u vurduktan sonra aşağı indim. Bir patlamayla devrilen demirlerden yukarı çıktım ve düğmeye bastım. Sanırım bu işlem aşağıdaki kapıyı açmıştı. Kapıdan girdiğimde her zamanki gibi Storm'larla karşılaştım. Sola dönüp ilerlediğimde ise birden sağ taraftaki kapı açıldı ve daha çok Storm üzerime saldırdı. Hepsini öldürdükten sonra açılan kapıdan girdim ve önce zırhımı, sonra da silahımı şarj ettim. Koridorun sonundaki düğmeye bastıktan sonra geldiğim yoldan geri döndüm ve yolun diğer yanındaki kapıya doğru gittim. Bir anda kendimi dev bir silindirin içinde buldum. Yapmam gereken şeyin bu silindirin en üstüne ulaşmak olduğunu anlamıştım ama bunun pek kolay olmayacağını düşünüyordum. Düşüncelerim yine doğruydu çünkü her taraf askerlerle kaplıydı. Yavaş ve kontrollü bir biçimde yukarı doğru ilerlemeye başladım. Askerler ve yol bitmek bilmiyordu ki kendimi bir anda robotlarla karşı karşıya buldum. Zorlu bir savaştan sonra hem cephanem, hem de sağlığım azalmıştı.

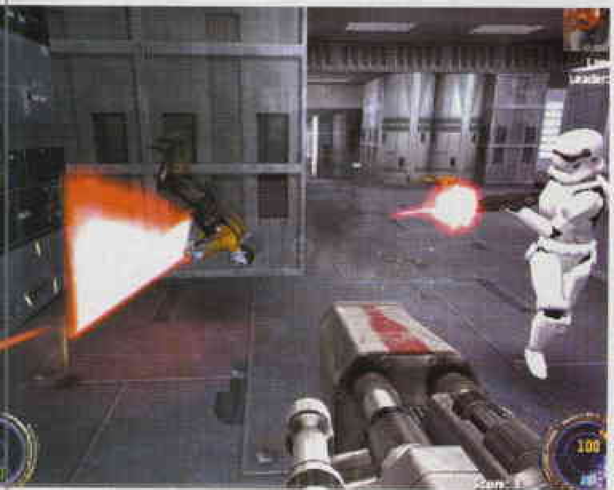
Silindirin en üst katındaydım artık, hemen karşı taraftaki kapıya doğru yöneldim. Etrafı temizledikten sonra merdivenlerden üst odaya çıktım. Her iki düğmeye de bastıktan sonra merdivenlerden aşağı indim ve bu sefer sağdaki kapıdan geçtim. Tavandaki lazeri vurduktan sonra camlı koridordan ilerlemeye başladım. Burada firar etmiş bir esirle karşılaştım, onu takip





Jedi akademisinin şu anda bu kadar sakin göründüğüne kanmayın sakın. Oyunun en heyecanlı bölümleri burada geçecek.





Multiplayer oynarken ışın kılıcıyla artistlik yapan birini görürseniz roket atarla bir selam yollayıverin. Eğer birisi size füze atarsa da Force Push ile aynen geri yollayabilirsiniz.

ettiğimde geniş bir hangara ulaştım. Sağ tarafa döndüm ve asansörü kullanarak yukarıya çıktım. Üç askeri de öldürdükten sonra sağ taraftaki ızgaraya ateş ederek kendime yeni bir yol açtım. Buradaki asansör beni havalandırma boşluğuna ulaştırmıştı. En son girdiğim kontrol odasındaki düğmeye basmış olmam sayesinde çalışan havalandırma boşluğundan hafifçe aşağı süzülüverdim. Karşıdaki ızgarayı da kırdığımda kendimi kayalık bir bölgede buldum.

İçgüdülerim yine gizli bir bölgenin sinyallerini vermeye başlamıştı. Ve tam o sırada kırılabilecek bir ızgara gördüm. Bir kez daha gizli bölgeyi bulmuştum ama bu beni şımartmamalıydı. Yapacak çok işimin olduğunu düşünüp önceki açık ızgaraya yöneldim. Artık madenlere sızmıştım. Sürekli olarak sola doğru ilerleyip karşılaştığım yengeççikleri öldürerek çıkışa ulaştım. Gördüğüm manzara beni çok şaşırtmıştı. Benim Stun Baton yardımıyla kolayca öldürdüğüm yengeççikler, Storm askerlerini darmadağın ediyorlardı. Her ne kadar bu konuda bana yardımcı olmuş olsalar da, işim gereği onları da öldürmek zorunda kaldım. Önce büyük kapıdan geçtim, sonra da soldaki kapıdan. Sola ilerleyince bir düğme ile karşılaştım. Bu düğmenin ne işe yaradığını pek düşünmeden son girdiğim odaya döndüm ve uzak sol köşedeki kapıya doğru ilerlemeye başladım. Kapıdan geçip sağa döndüğümde büyük kapılarla karşılaştım. Merdivenleri temizledikten geriye döndüm ve sağ duvarı takip ederek yeşil olmuş kapıya ulaştım. Burada gördüğüm komutan derhal ellerini kaldırıp teslim olmak istedi, sanırım onu vurmamakla doğru olanı yapmıştım. Silahımı üzerinden bir saniye bile ayırmadım ve bana yolu göstermesini sağladım. Merdivenlerin tepesine ulaştığımızda kapıyı açtı ve etraf yine yengeççikler ve Storm askerleriyle doldu. Komutanın kesinlikle sağ kalması gerekiyordu, bu yüzden hiç vakit kaybetmeden yengeççikleri öldürdüm. Sonraki odaya geçtiğimizde yaptığım yanlışı fark ettim. Komutan silah taşıyordu ve bunu benim üzerimde kullanmaya niyetlenmişti. Artık onunla işim kalmadığına göre ölmesinin de bana bir zararı dokunamazdı. Onu ve Storm askerlerini öldürdükten sonra Storm askerlerinin geldiği kapıya gittim ve asansörle aşağı indim. Koridorun sonunda parçalayabileceğim bir ızgara buldum ve oradan geçtikten sonra sağa dönüp ilerledim. Tünelin ucuna geldiğimde yapacak tek şey aşağı atlamaktı.



Artus Topside

Yere indiğim anda onu gördüm: bir AT-ST. Hızlı olmazsam derhal öleceğimin farkındaydım. Hemen sol taraftaki odaya girdim ve buradaki askerleri öldürdüm. Anahtarı aldıktan sonra dışarı çıkıp asansöre bindim. Kulenin etrafında biraz dönünce işime yarayacak şeyi buldum. Hemen silaha atlayıp AT-ST'yi paramparça ettim ama hızımı alamamıştım. Silahı çevirip duvarlardaki askerleri de vurmaya başladım. Askerleri vurduktan sonra görüş alanıma bir AT-ST daha girdi, sanki az öncekinin başına gelenlerden hiç haberi yoktu. Onu da aynı akıbete uğrattıktan sonra silahtan indim ve en son Storm grubunun çıkmış olduğu kapıya doğru yöneldim. Anahtarı kullanarak zırhımı şarj ettim. Başlarda etrafında döndüğüm kuleye doğru gittim ve oradaki askeri öldürdüm. Vadiden aşağı doğru ilerlemem gerektiğinin farkındaydım ama ortalık asker kaynıyordu. Karşı duvarların tepesinde ise keskin nişancılar bulunuyordu. İlerideki kapıya yaklaştığımda kapı açıldı ve bir AT-ST daha ortaya çıktı. Yanındaki askerleri öldürdüm ama AT-ST'nin yanından koşarak geçip kendimi hangara attım.

Hangarın içindeki kapıdan geçip asansörle yukarıya çıktım. Gördüğüm bütün askerleri öldürdükten sonra sağa döndüm ve dış balkona çıktım. Yola devam ettiğimde gözüme bir ızgara çarptı. Belki bir şeyler bulabilirim düşüncesiyle ızgaraya ateş ettiğimde yeni bir gizli bölge bulduğumun farkında değildim.

Doğuya doğru hareket etmeye başladım. İyon topları ateş ettikçe metal platformlar elektrikle yükleniyorlardı, bunlara çok dikkat etmem gerektiğini biliyordum. Acele etmeden, yavaş ama emin bir şekilde yoluma devam ettim. Girdiğim ikinci ufak odadaki tavan lazeri az daha beni haklıyordu ama tam zamanında ateş etmeyi becerdim. Hangara girdim ve beni vuramayacakları uzaklıktan gördüğüm herkesi vurdum. Yerdeki Trip mayınını önceden fark etmiş olmasaydım, şimdi ölü bir adam olacaktım. En aşağı kata indim ve burada gördüğüm odaya girdim. Aldığım anahtarı buradaki kapıda kullandım. İçerideki dört askeri de öldürdükten sonra düğmeye basarak iyon toplarının kalkanlarını devre dışı bıraktım. Artık bu topları rahatça patlatabilirim diye düşünüyordum ama tekrar en yukarıya çıkmak biraz zamanımı alacaktı. Sanki aklımdan geçenleri duymuşlar gibi her tarafın Storm dolu olduğunu gördüm, hedefime ulaşmak için arkamda birçok ölü bırakmam gerektiğini fark ettim.

En sonunda yukarıya ulaşmıştım. Hemen ortadaki silahın arkasına geçtim ve önce aşağıdaki AT-ST'yi, sonra da her iki yandaki iyon toplarını havaya uçurdum. Tesise geri döndüm ve bu sefer en ilerideki sağ kapıdan geçtim. Gireceğim oda Trip mayınlarıyla doluydu. Güvenli bir uzaklıktan en yakınımdakini patlattım ve sol taraftaki lazeri etkisiz hale getirdim. Etrafı iyice temizledikten sonra yoluma devam ettim ve Raven's Claw'a ulaştım. Jan kaçırıldı ve ben Desann ile karşı karşıya kaldım. Onu yenemeyeceğimi gayet iyi biliyordum ama yine de kolay teslim olmadım. Gözlerim kapanırken son hatırladığım Desann'la olan mücadelemi kaybettiğimdi.

Eser Güven | eser@level.com.tr

strateji ustası

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Raiden'ın görevini yarıda bırakacağını zannetmemiştiniz, öyle değil mi?

SHELL - 1 CORE B2 COMPUTER ROOM: Burada tüm yapmanız gereken Directional Microphone' u alıp B1' e çıkmak. Toplamak isteyene ekipmanlar da var tabi. Önce ekranın solundaki kapıdan girin ve Computer Room' a ulaşın. Dolaptan çok Book almak için kapaklarını açmadan önce yumruklayın. Cardboard Box 4 ve Directional Microphone' u aldıktan sonra radarınızı yükleyip B1' e çıkın.

Odada Policenauts, Zone of the Enders ve Metal Gear - Ghost Babel gibi oyunların posterleri var.

Papağana Coolant Spray' i kullanın.

Papağana ateş edin.

Directional Microphone' u papağana yöneltip sürekli üçgen' e basın. Bir müddet sonra papağan sizin sorunuzu tekrar edecektir.

Birinci kişi görüşünde papağana bakıp Rose' u arayın.

SHELL - 1 CORE B1: Hemen sağdaki kapıdan girip radarınızı yükleyin. Charlie' s Angels posterine gülen askeri boynundan yakalayıp retina tarayıcının yanına götürün.

SHELL - 1 CORE B1 HALL: Burada 25 rehine ve bir nöbetçi var. Nöbetçiye dokunmayın, sık geçtiği yerlerden birisine Book bırakın, tamamdır. Thermal Goggles' ı alın.



Ames, odanın en altında sol tarafa yakın bir adam. Directional Microphone' u doğrulttuğunuzda, kalp atışlarının yanı sıra cuk cuk şeklinde sesler duyarsanız doğru insanı buldunuz demektir, üçgene basın. Card Key Level 3' ü aldıktan sonra AKS-74u' yu seçin. Sonra da Ninja' ya teşekkür edin.

Rehinelere Coolant Spray' i kullanın.

Odanın en alt sağındaki rehine size çelme takıyor.

Genç diyebileceğiniz sadece bir bayan var. Onu bulun ve eğlenin. Ona Directional Microphone' u yöneltip L3' e basarsanız, Raiden kızın vücut ölçülerini tahmin edecek. Üçgene basarsanız adını da öğrenirsiniz.

Onu izleyin, arada bir bacaklarını açıyor. Sürünerek giderseniz hemen geri kapatıyor. M9 ile vurursanız tekrar bacaklarını açıyor. İsterseniz ayıpçı fotoğraflar çekebilirsiniz.

❖ Çok ayıpçı fotoğraf çekip Rose' u ararsanız delirecektir.

❖ Ocelot' u dinlerken Microphone' u tuvalete doğru çevirin.

SHELL - 1 CORE B1: Şimdi başkanı bulmak üzere Shell 2' ye gideceğiz ama önce Shell 1 Core' dan çıkmamız gerekli. Hemen asansörle 1F' e çıkın.

SHELL - 1 CORE 1F: Geldiğiniz yoldan geri giderek EF Connecting Bridge' e geçin.

EF CONNECTING BRIDGE: Hızla koşup sağa dönün.

STRUT - F WAREHOUSE: Buradaki üç Level 3 odaya da girip, içeride ne var ne yok top-





Bu flamanın arkasına iyi bakın.

layın. RGB6 ve PSG1 (abareeey, sniper rifle!) aldıktan sonra karşıdaki delikten PSG1-T' yi almayı da ihmal etmeyin. Shell-2 ye devam ediyoruz. EF Connecting Bridge' e geri gidin, oradan karşıya geçin.

STRUT - E PARCEL ROOM: Odada ne var ne yok toplayıp üst soldaki kapıdan DE Connecting Bridge e, oradan da Strut - D' ye geçin.

STRUT - D SEDIMENT POOL: Burada üç kapı var. Sizin gireceğiniz, ortadaki. Yol boş zaten, kaptırıp gidin ve bu Level 3 kapıdan geçin.

CONNECTING BRIDGE SHELL 1 - 2: Bu köprü Semtex patlayıcılarıyla dolu. Köprüyü geçmek için on adet kontrol cihazını vurmanız gerekli. İşler PSG1 ve titremeyi durduran Pentazemin' e kalıyor. İlk iki cihaz hemen önünüzdeki basamakların altında. Yeşil ışık yanan cihazları vurun. Üçüncüsü geldiğiniz kapının üzerinde. Dördüncüsü tam önünüzdeki tankın üzerinde. Beşincisi önünüzdeki yolun dönemeçten önceki en son noktasında sola dayalı ve yerde. Altıncısı karşınızda uçan Cypher' ın üzerinde. Sadece en üstteki yeşil ışığın olduğu parçaya ateş edin, yoksa bay bay. Yedincisi Strut-G kapısının solunda, sekizincisi sağında. Dokuzuncusu sekizincinin altında martıların arkasında ve onuncusu da bayrağın tam arkasında. İşiniz bittiğinde Pliskin ve partneri Otacon, rehineleri kurtarmak için yürüttükleri helikopterleri ile görünüyorlar. Solid Snake olduğunu söyleyen bir adam çıkıyor meydana. Pliskin sinirlenip adamı helikopterden öldürmeye çalışıyor. Adamın Solidus Snake olduğunu anlıyoruz. Liquid ve Solid Snake' in kardeşi. Yani üçüzmüş bunlar, aman da aman. Bu arada Vamp' de kaybolan Harrier Jet ile çıkageliyor. Piliskin size Stinger Missile Launcher ve cephane yolluyor. Harrier' ı indirmek ise size kalıyor...

BOSS 4 : AV - 88 HARRIER II: İlk oyunda Apache indirmiştik, burada da Harrier' e kısmetmiş. Hemen Ration ve Stinger Launcher' ı seçin. Harrier, radarınızda kırmızı nokta ile işaret ediliyor. Stinger' ınız ile jete kilitlendiğinizde, hedef kırmızıya dönecektir; hemen ateş edin. Mümkün olursa Harrier' ı, Stinger' ın hedefinden hiç kaçırmayın. Burayı hasar almadan geçmeniz biraz güç, o yüzden vurmaya özen gösterin. Yine de R2 tuşunu doğru kullanarak kaçabileceğiniz zamanlar kaçın. En kolay yol kontrolü ele aldığınız anda karşı tarafa koşup, kapının yanındaki duvara dayanmak. Size vurması çok güçleşecektir, siz de rahatça onu indirebilirsiniz.

❖ "Sons of Liberty" flaması ters çevrilebilir. Kontol pad' inizi ikinci porta takıp, birkaç kez hızlıca L1' e basın.

❖ Yedi kere köprüyü terk edin. Sekizinci gelişinizde radarda bombaların yerleri gözükecek.

❖ Helikopter' e ateş edin ve yanıt bekleyin.

❖ Olayın ardından Snake' i arayın ve neden "Pliskin" adını kullandığını öğrenin.

CONNECTING BRIDGE SHELL 1 - 2: Olaylara bakınız, Harrier' ı indirdik, Metal Gear Ray meydana çıktı, Harrier' ı tuttu, bu arada Vamp suyun üzerinde ve dik duvarda koşup kaçtı, bir de Pliskin' in Snake olduğunu, yani Snake' in hala yaşadığını ve bizimle beraber olduğunu öğrendik. Birden bire bu kadar gelişme fazla değil mi? Shell 2' ye geçmek için bir yol bulmalısınız. Eğer ateşin yanına giderseniz cebinize mesaj gelecektir. Şebeke DeadCell mi acaba? İsterseniz ateşi Coolant ile söndürüp soldaki merdivenden inerek Ration' ı alabilirsiniz. Ama sakın zaman kaybetmeyin, yoksa siz de denize düşen merdivenle beraber gidersiniz. Şimdi iş karşıya geçmeye kaldı. Köprünün sağ tarafındaki uzun demir var ya, işte onun başlangıç tarafından aşağıya sarkın ve ucuna kadar gidip aşağıdaki borunun üzerine düşün. Gerideki Ration' ı alıp yola devam edin ve boru bitene kadar koşmayın, sağa döndükten sonra ise hiç durmayın (koşun yani). Şimdi karşıya zıplayın ve ateşi söndürün. AK Supressor ve geriye kalan ekipmanları alın. Yolun sonunda parmaklıklardan sarkıp aşağı platforma düşün. Gelen iki nöbetçiyi PSG1-T ile bayıltın. Köprüyü geçip delikten atlayın. Bir sonraki delikten atlayamazsınız. Bunun yerine kenardan sarkıp karşıya geçin. Daha sonra merdivenden yukarıya çıkın. Buradaki nöbetçi sizi bazı pencerelerden görebiliyor, dikkatli olun. Hiç durmadan sürünürseniz hem düşen platformdan, hem de pencereden bakan nöbetçiden kurtulabilirsiniz. Köşeyi döndükten sonra ise çok ince bir yerden geçmeniz gerekecek. Bunun için duvara yaslanıp eğilerek karşıya geçin. Bu arada aşağıya doğru kimyasal atık bırakan askeri önemsemeden yolunuza devam edin ve aşağıdaki platforma düşün:) Sırada KL Connecting Bridge var.

❖ Book' u ateşe verebilirsiniz.

❖ Çiş yapan askerin altına geçip yukarıya bakın. Hayatta her zaman göremeyeceğiniz bir an bu. Aynı anda codec ile arkadaşlarınızı arayın.



❖ İlk pencerenin sağında ayakta durun ve birinci kişi görüşünde parmak uçlarınıza kalkın. Sol tarafta yerde bir heykel olacak.

KL CONNECTING BRIDGE: Sonunda Shell - 2 Core' a girebileceğiz ama yolumuzda devriye gezen dört Cypher var. Burada Chaff Grenade fırlatıp dört Cypher' ı da vurun. Ortadaki delikli köprüden geçeceksiniz. Önce zıplayıp sonra tutunarak Shell 2 Core' a ulaşacaksınız. Oh be.

SHELL - 2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM: Olga' yı dinledikten sonra remote control missile launcher' ı bulmaya gideceğiz (Nikita). Buralarda nöbetçi olmadığından rahat takılabilirsiniz. Sola dönün ve merdivenlerden aşağıya inin. Socom Ammo' yu alıp yola devam edin. Şimdilik sağdaki kapıdan girmeyin. Radarınızı yükleyip, asansörün tam karşısındaki duvara yaslanın ve vurun. Başkan gelecek. Şimdi asansöre binip B1' e inin.

❖ Bir kutuyu seçip elektrikli alana girin.

❖ Elektrikli alana Magazine fırlatın.

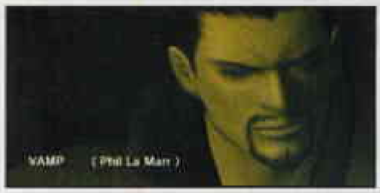
❖ Havalandırma sistemindeki tüm barları Nikita ile yok edebilirsiniz.

SHELL - 2 CORE B1 FILTRATION ROOM 1: Hemen radarınızı yükleyin ve merdivenden suyun içine girin. Şimdi bir Nikita Launcher bulana kadar yüzmelisiniz. Radarınızda gördüğünüz parlak mavi noktalar çıkıp hava alabileceğiniz yerlerdir. Ben size Launcher' ı nasıl alacağınızı söyleyeyim. Dalın ve ilk sağa dönün. Koridorun sonuna kadar gidin ve sola dönün. Yine ilk soldan ve sonra sağdan dönün. Nikita tam önünüzde duruyor. Aynı şekilde geri giderek birinci kata çıkın.

❖ İkinci hava cebinin batısındaki yığının altında bir heykel var. Stillman' in cesedinin görüldüğü yer.

SHELL - 2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM: Burada, alamadığınız Nikita mermilerini alıp kameraların bulunduğu odaya girin. Girmeden önce kapıdan kameraları vurmanızı öneririm. Kutuların üzerine çıkıp karşıdaki karanlık alana Nikita' nızı ateşleyin ve havalandırma deliğinden geçirerek üzerinde kırmızı ışıklar bulunduran panele çarptırın. Başkana vurmamaya da

özen gösterin. Daha sonra Olga' nın elektrik verdirttiği alandan geçerek başkanı kurtarın. Disc ve Key Card Level 4' ü alıp Emma Emmerich' i bulmak için yola koyulun. Emma Shell - 2 Core' da; ona ulaşmak için yüzmelisiniz. Bu iş biraz zor, ama paniklemeden birazdan söyleyeceğim yolu izlerseniz işiniz kolaylaşır. Radarınızdaki parlak mavi hava noktalarını hatırlayın, havanız bitmeye yakın buralardan yüzeye çıkarak nefes alabilirsiniz. Aynı zamanda yüzerken hızlıca üçgene basarsanız oksijeniniz az gider. Alt kattan suya inin ve ilk sağa dönün. En sondan sola dönün ve tekrar sola dönün. Sonra da ilk sağ. Ration' ı alıp sola dönün fakat bu-



Nasıl bir karizmasın sen behey yawrum...

radaki mayınlara dikkat edin. Yüzeye çıkıp nefes alın. Hemen altınızdaki kapılardan birisi açılıyor, içeriye girin. Burası birazcık karışık, haritanıza bakarak diğer uca ulaşın. Nefes alıp merdivenden yukarıya doğru çıkın.

SHELL - 2 CORE B1 FILTRATION ROOM 2: Vamp ile geyik yapınız, fazla uzatmadan sadede geliniz.

"-Show me what you have got!!!"

BOSS 5: VAMP: Vamp burada maymun gibi maaşallah, sıçramadığı yer kalmıyor. Ben size anlatsam bile siz zaten birkaç kez denemeden burayı geçemeyeceksiniz, en iyisi doğru ekipmanla deneyin. RGB6' yı Vamp' e ateş etmekte kullanacaksınız. Arada bir suyun içine Grenade de atmayı ihmal etmeyin. Vamp' in enerjisi dörtte birine indiğinde veya RGB6 merminiz bittiğinde Stinger' ın kullanın ve Vamp' i sulara gömün. Ration' ın sürekli seçili olması gerektiğini unutmayın. Claymore Mines da kullanabilirsiniz, ama sakın suya atlamayın.

❖ Suya atacağınız Stinger, Grenade veya RGB6, Vamp' in oksijen seviyesini düşürür.

❖ Dövüştüğünüz esnada kapıya gidip baktığınızda Emma' yı göreceksiniz.

❖ Vamp' den sonra Emma' yı almaya giderken ilk hava deliğinden çıkıp birinci kişi görüşünde karşıya bakın. Havalandırma deliğinden bir kız göreceksiniz. Rose sizi arayıp bağıracak.

❖ Dolaplı odada Directional Microphone' u Emma' ya yönlendirerek kalp atışlarını dinleyin. M9 ile vurduktan sonra tekrar deneyin.

❖ Emma' ya Coolant Spray sıkın.

❖ Emma' nın sırtına C4 takın.

❖ Üzerine yürüyüp yere düşürün, ardından siz de üzerine yatın. Şimdi onu Codec ile birkaç kez arayın.

❖ Aynı şekilde onu arkadan yakalayıp Codec ile arayın.

Dövüşten sonra yukarıdaki kapıdan geçip ıslanmaya hazır olun. Şimdi U dönüşünü yapın ve ikinci sola dönüp Body Armor' ı alın. Sonra buradan çıkıp sağa U dönüşü yapın ve merdivenlerden çıkıp kapıdan girin. Radarınızı yükleyin, dolapları tarayıp malzemeleri toplayın, ama ortadakini en son açın. Ortadaki dolaptan Emma' yı çıkartıp Shell-1 Core' a götüreceksiniz. Suya dalıp düz gidin. Sondan sağa dönün, en



Bir şey mi vardı genç?
-Yok abi, ne demek...

sondan 180° dönerek merdivenlerden çıkın. Vamp ile dövüştüğünüz odada olmalısınız. Burada Mine Detector' u çalıştırın ki mayınların yerini görün. Bu arada hatun size yazılıyor haberiniz olsun.

SHELL - 2 CORE B1 FILTRATION ROOM 2: Aynı geldiğiniz şekilde buradan da çıkın, ama bu kez yuvarlağa daha hızlı basın ve daha sık hava almaya çıkın.

SHELL - 2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM: Bu



İşte Emma bu. Fakat o oturuş ne öyle?

alanda beş nöbetçi olduğu için işiniz o kadar da kolay değil. Bence önü ve arkayı çok iyi kontrol ederek bütün nöbetçileri haklayın. Buradaki bütün ekipmanları toplayıp KL Connecting Bridge' e çıkın.

KL CONNECTING BRIDGE: Emma ölürse oyun biter biliyorsunuz. Bu yüzden önce PSG1 ile iki Cypher' ı patlatın. Daha sonra Emma' yı da alarak ilerleyin. Üzeri ızgara ile kapatılmış deliği geçer geçmez Socom ile karşınızdaki nöbetçiyi vurun. Şimdi ateşi söndürün ve level 5 kapıdan girin nasıl oluyorsa artık... Ah şu kızlar...

STRUT - L SEWAGE TREATMENT FACILITY: Bu kü-



Emma yanımızdayken daha bir saldırgan olmalısınız.

çük yerde bir çift nöbetçi var ve yine onları haklamak zorundasınız. Koridora girin ve hissettirmeden iki nöbetçiyi de bayıltın veya öldürün. Emma' yı alıp yolunuza devam edin.

STRUT - L OIL FENCE: Oyunun keskin nişan eğlencesine geldik. Bütün yollar kapalı, Emma Shell 1' e borunun üzerinden yürüyerek gidecek. Borudaki Claymore Mine' ları, o üzerlerinden geçmeden önce vurmanız gerekli. Bunun için önce Thermal Goggles' ı seçin, sonra PSG1' ı kullanın. Bu arada Cypher' ları ve diğer nöbetçileri de zaman kaybetmeden haklamanız gerekiyor. Hemen hatırlatayım, elinizin titrememesi için Pentazemin kullanabilirsiniz. Emma ilk boruyu geçtiğinde, Snake size yardım edebileceğini söylüyor. Zorlanmaya başladığınız anda codec' ten Snake' i arayın, işlerinizi kolaylaştırsın. Hazır Sniper' ı seçmişken, iki tane de Vamp' e sallayalım diyorsunuz. Hemen Pentazemin alın ve Vamp' ın kafaya iki üç tane geçirin. Amman Emma' yı vurmayın ha, yoksa memory kartınızdaki save dosyası otomatik olarak silinecek, ve kesinlikle buradan oyuna devam edemeyeceksiniz.

❖ Boruların üzerindeki Emma' ya Directional Microphone' u doğrultun. Abla kendi kendine konuşuyor. İlk Strut' ın etrafından dönerken de deneyin.

❖ Emma İkinci Strut' ın etrafından dönerken de Shell 1' de tuvalette gördüğümüz adamla karşılaşacak.

❖ Snake' i bulmak için sağ tarafınız bakın. Ona ateş ederseniz size cevap verecektir: İşte size kahramanımızla teke tek bir Sniper karşılaşması şansı.



Oyun yapmamışlar, yağlı boya çalışmışlar mübarek...



Bu sahne gerçekten çok acıklı, soğan doğrayın.

❖ Size yardım ederken Directional Microphone' u ona yöneltin.

STRUT - E PARCEL ROOM: Şimdi Shell 1 Core Computer Room' a ulaşmak için 300 saniyeniz var. Geç kalırsanız Emma ölür ona göre. Ha demin ufak bir şaka yaptım, umarım kızmadınız. Kapıyı açıp çıkın. Hemen solunuzdaki kapıdan girip sola dönün. Odanın en altından sağa devam edip EF Connecting Bridge' e çıkın.

EF CONNECTING BRIDGE: Burada hemen üç Cypher' ı da Socom ile vurun ve kenarlardan tutunarak Core' a ulaşın.

SHELL - 1 CORE 1F: Asansöre binin ama çabuk olun.

SHELL - 1 CORE B2 COMPUTER ROOM: Sonunda Hal ve Emma yan yana. Virüs çalışacak mı? Zaman gösterecek. Solidus Arsenal



Kadından feminist, Olga' dan ninja minja olmaz kardeşim; bilmem ben.

Gear' ı çalıştırmaya hazırlanıyor. Ninja' nın Olga olduğunu öğreniyoruz. Sanırım Snake ile olan işbirliğimiz buraya kadarmış.

ARSENAL GEAR STOMACH: Oyunun final ayağında, Arsenal Gear' ın içindesiniz. Ayıktığınızda çıplaksınız. İşkenceye maruz kaldığınızda çok hızlı bir şekilde üçgen tuşuna basmalısınız. Olga, Snake' in eşyalarımızı aldığını söylüyor ve bizi serbest bırakıyor. Çıplaksınız ama en azından serbestsiniz. Yan odaya geçin, radarınızı yükleyin ve dışarıya çıkın. Buradan sonra enerjinizi çok idareli kullanmak zorunda olduğunuzu hatırlatmak isterim.

❖ Bir nöbetçiye yakalanıp kaçın ve işkence aletine yaslanın. Nöbetçi oraya bağlı olduğunuzu zannedecek ve "keşke bende de bundan olsa" diyecek. Artık neye diyor bilemiyorum.

ARSENAL GEAR JEJUNUM: Burada Campbell ile ilgili bazı kıllanmalarımız oluyor. Bakın neler söylüyor: "-Hemen konsolu kapat!", "-Ekrana çok yakın bakıyorsun", "-Uzun zamandır bu oyunu oynuyorsun, başka işin yok mu?", "-Rose' un odasından çıkan bir erkek gördüm, pek samimilerdi...", "-President Baker kırdığın duvarın yanında", ve dahası; yani abide kayış kopmuş. Burada amacınız üst katta, en sonda sağdaki kapıdan girebilmek. Önce birinci nöbetçiyi atlatmalısınız. Sağ taraftaki kutunun arkasından kaçın. Şimdi ikinci nöbetçiden önceki en soldaki kutunun arkasına saklanın ve gitmesini bekleyip sol tarafından geçin. Yine sola saklanın. Karşınızdaki Ration' ı alın, ihtiyacınız olacak. Üçüncü nöbetçi bizim çıkacağımız soldaki merdivenin olduğu taraftan ayrılmıyor. Belki kutuların bize doğru olan tarafına bir kere vurup ses çıkartmak işe yarayabilir. Yukarı çıktığınızda köprüden sürünerek veya yürüyerek karşıya geçin. Kameraya dikkat edin. Daha sonra önce sola, sonra sağa dönerek buradan kurtulun: Kapının önündeki nöbetçinin sizi fark etmesi önemli değil, siz kapıdan koşarak girin de...

ARSENAL GEAR ASCENDING COLON: Ekrana doğru gelin ve Ration' ı alın. Geri döndüğünüzde Snake Abi sizi bekliyor olacak. bütün ekipmanlarınıza ek olarak Olga' nın gönderdiği bir hediyeyi de alıyorsunuz: High Frequency Blade. Kullanmak için



İşte bu kılıç artık bizim. Bir elleyin bakın, nasıl da keskin...

sağ analog kolu çevirmelisiniz.

❖ Ration' ı alıp biraz dolanın. Radar yerine Japon bir hatun videosu gelecektir. Codec' e yanıt verirseniz videoyu kaybedersiniz.

ARSENAL GEAR ILEUM: Burada epey bir asker ile savaşmanız gerekli, ama sorun yok; Efsanevi Kahraman Snake bizim tarafımızda! Ration' ı seçip ilerleyin. Öncelikle Stinger ile köprüdeki adamları indirin. Koridorun sonunda bir çok kişi ile uğraşacaksınız, burada mümkün olduğunca Ration toplamaya bakın. Eğer Snake' in enerjisi çok azalırsa onu bayıltın ve tüm ateşi üzerinize çekin. Unutmadan; burası High Frequency Blade' i kullanmak için hiç de uygun bir yer değil.

ARSENAL GEAR SIGMOID COLON: Şimdi High Frequency Blade' i kullanabilirsiniz işte. Hemen uyarayım, ekran birkaç kez gidecek ve "Fission Mailed" yazısı çıkacak. Siz aldırış etmeden küçük ekranda görünen dövüşünüze devam edin. Sonunda Fortune gelip, Snake ile kozlarını paylaşacak.

ARSENAL GEAR RECTUM: Burada Solidus ile karşılaşacaksınız. Sizi çok sevdiğinden sadece altı tanecik Metal Gear RAY' i üzerinize salıyor, aman da ne şekerlermiş... Buna da şükür, Extreme modda bu sayı yirmiye çıkıyor.

BOSS 6 : METAL GEAR RAY' LER: Hadi bakalım, işte oyunun en çeviklik gerektiren bölümü. Metal Gear REX size zor mu gelmişti? Bu kez altı adet Ra ile aynı anda baş etmek zorundasınız. Gerçekten oldukça zor bir boss, ama geçmesi imkansız değil; yılmayın, başarabilirsiniz. İşte Ray' lerin temel saldırıları...

❖ Lazer: Ray' in baş kısmı açılıyor ve üzerinize mavi lazer ışınları gönderiyor. Acıttığına şüphe yok ama koşup X tuşuna basarsanız kurtulma şansınız yüksek.

❖ Misil: Ray' ler size güdümlü füze yolluyor, genellikle bunu platformda olmayanlar yapıyor. Geldiklerini duyduğunuzda her şeyi bırakıp koşmaya başlayın. Bu saldırı esnasında sakın durup karşılık vermeye çalışmayın.

❖ Füze: Kurtulması en zor olan saldırı, ama doğru hareketi yaparsanız sorun olmayacaktır. Yeter ki R2 tuşunu zamanında kullanıp Stinger' ı bırakın ve koşmaya başlayıp takla atın.

❖ Makineli tüfek ateşi: Ray bu saldırı-



Ray göründüğü kadar masum değil.

dan önce başını sallıyor. Yine koşup zıplayarak kaçabilirsiniz. Hemen ardından Stinger' ı sallayın.

❖ Ezme: Salata olmak istemiyorsanız ayaklarının dibinde fazlaca dolaşmayın.

Kısaca bu bölümü geçmenin sırlarını şöyle özetleyebilirim:

1- Sabırlı olun.

2- Body Armor mutlaka seçili olsun ve enerjinizi mümkün olduğu kadar dolu tutmaya çalışın.

3- Şans buldukça Stinger' ı doğru nişan alarak ateşleyin. R2 tuşu ile hızlı açıp kapatmayı iyi kullanın.

4- Gereksiz yere riske girmeyin, özellikle başlangıçtan itibaren işi ciddiye alın.

5- Kesinlikle bir yerde sabit durmayın. Koşarken X tuşunu çok sık kullanın.

6- Ray' e en fazla hasarı kafasından verebilirsiniz. Özellikle de lazer saldırısı sırasında ağzı açıkken avlamaya çalışın.

7- Ağzını açmanın bir diğer yolu da önce dizinden vurmaktır. Hemen ardından açılan ağzına da sıkın. Bütün saldırılarını-



Fortune kendini ispatlamadan ölmüyor.

zı böyle yapmaya çalışın.

8- Bir Ray' e çok yakın durursanız, diğerleri size saldırmaya çekinirler, ama ezilmemeye de dikkat edin.

9- Eğer füzeler tarafından vurulursanız ve hemen ardından füze gelmeye devam ediyorsa yerden kalkmayın, diğer füzeler size etki etmeyecektir.

10- Koştuğunuz zamanlarda bol bol Chaff Grenade fırlatın, böylece bazı silahlarını kullanamazlar ve sizi vurmaları güçleşir.

11- Stinger mermileri için kaygılanmayın, sürekli kenarlarda çıkıyor. Siz kullandıkça ortada Ration' da çıkıyor ama buna fazla güvenmeyin, çünkü hem en fazla dört tane çıkıyor, hem de tam ortada; yani ezilme riskiniz yüksek.

Dövüşten sonra hikayedeki bütün boşluklar doluyor. Şimdi neden hikayeyi yazmadığımı sormayın, şu elinizde tuttuğunuz dergi kadar sürer. Şimdi işi gücü bırakıp bir yarım saat filmi izleyin. Sırada Solidus Snake var...

FİNAL BOSS : SOLIDUS SNAKE: Burada High Frequency Blade' i kullanacaksınız ve tam bir kılıç dövüşü olacak. Ama Solidus' da iki kılıç ve güçlü bir zırh var. Önemli değil, o kadar Ray' i alt ettikten sonra, Solidus' u çiğ çiğ yer, iki dakikada sindirirsiniz bile. Body Armor' ınız seçili olsun ama enerjinize dikkat edin. Solidus boynunuza yapışırsa, hızlıca üçgen tuşuna basın. Yolladığı füzelerden kaçmak oldukça kolay. Kurtulması en zor olan saldırısı jet. Yanmaya başlarsanız sürekli zıplayın ki çabuk sönün; tütmeyin. Kılıçla saldırırsa korunun ve karşılık verin, siz daha iyi kılıç kullanıyorsunuz. Bir de zıpladığı bir saldırısı var ki, buna yakalanacağınıza bile inanmadığımdan bir açıklama yapma gereği duymuyorum.



Solidus Snake de çok güçlüydü, ama biz inanmıştık, mutluyuz.

Nihayet oyunun sonuna ulaştınız. Burada Patriots ile ilgili güzel bir açık kapı bırakılmış ve Metal Gear Solid 3' ü beklememiz gerektiğinin sinyali verilmiş. İyi güzel ama bence Hideo Kojima' nın saçmalamasına ramak kalmış. MGS3 için endişelenmiyorum dersem yalan olur. Yine de MGS2 gibi mükemmel bir oyunu bizlere sunduğu için ona teşekkür ediyorum. Bye&Smile...

SON

Hop, bir dakika! Yazı daha bitmedi, nereye gidiyorsunuz? Daha oyun ile ilgili açıklamalarım olacak, okumadan geçmeyin.

❖ Oyunun sonunda size verilecek olan kodu bir kenara kayıt edin. İstediğiniz zaman www.konamijpn.com adresine giderek bu kodu sisteme girebilir, ve dünya çapında oyuncular arasındaki yerinizi görebilirsiniz.

❖ Bu kodun verildiği ekranda hızlıca yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol, sağ, X ve yuvarlak yapın. Snake size bağıracaktır.

❖ Oyunu iki kere bitirdikten sonra Snake ve Raiden güneş gözlükleri takacaklardır. Aynı şekilde oyunu beşinci, yedinci ve dokuzuncu bitirişlerinizde de gözlükle oynarsınız.

❖ Oyun sonu notunuzu yükseltmek için hiç Ration kullanmama, hiç kimseyi öldürmeme, hiç save etmeme, bol Dog Tag toplama ve hızlı bitirme gibi seçenekleriniz var.

❖ 150 Dog Tag toplayıp, oyunu bitirirseniz Stealth Camouflage, Digital Camera ve Bandana sahibi olursunuz. Nedense Stinger Missile doğrulttuğunuz askerler, Dog Tag' lerini daha çabuk veriyorlar, enteresan...

❖ Oyunu bir kez bitirdiğinizde Special menüde Casting Theater seçeneği açılacaktır. Burada seçtiğiniz sekiz arada sahnede, bazı karakter modellerini değiştirme şansına sahip olacaksınız. Bunlardan bazıları Snake (MGS1), Revolver Ocelot (MGS1), Ofis çalışanı (erkek), Ofis çalışanı (bayan), yaşlı kadın ve Rose. Yedinci demoda Solidus yerine Rose' u koyup şamatayı izleyin.

❖ Hard veya Extreme zorluk seviyesinde, Snake' e verebileceğiniz bir traş makinesi var.

❖ Snake' i ile bayıltarak Dog Tag' ini alabilirsiniz.

❖ Very Easy: Iriquoi Pliskin
❖ Easy: Meryl Silverburgh
❖ Normal: Solid Snake
❖ Hard: Liquid Snake
❖ Extreme: Hideo Kojima



Artık siz de onlardansınız.

❖ Oyunun yapım ekibindeki So Toyota' nın Dog Tag' ını almak için AB Connecting Bridge' de, sağ çıkıştaki askeri deneyin.

❖ Night Vision Goggles' ı almak için B1 Shell 2' de suya girip, sağ, sol, sağ yapın.

❖ Plant bölümüne başladığınızda, havuza bakan parmaklıklardan sarkıp düşün ve Shaver' ı (traş makinesi) alın. Snake ile ilk karşılaştığınızda ona vereceksiniz. Shaver, sadece Hard zorluk seviyesinde bulunabilir.

❖ Strut A' nın çatısında sürekli martıları avlarsanız, bir müddet sonra martılardan birisi telsizle yardım isteyecektir. Birinci kişi görüşüne geçip yukarıya baktığınızda etrafınıza bir sürü martının toplandığını göreceksiniz. Hatta size bomba atacaklar.

❖ Core 2' nin bazı su altı bölümlerinde, havalandırma deliklerinde lastik ördekler yüzüyor. Kafalarına ateş ederseniz vak sesi duyarsınız.

❖ Stealth Camouflage' a (görünmezlik) sahip olduğunuzda, bir nöbetçiyi öldürüp diğerinin yanına taşının. Sonra görünmez olun. Yardıma gelenler gariban nöbetçiyi suçlayacaklardır.

❖ Stinger Launcher ile martı avlamayı denediniz mi?

❖ Böceklerin olduğu bölgeye C4 yerleştirip, birinci kişi görüşünde patlattınız mı?

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Yeni Ninja' mız "Mr. X"

hilekar

En son oyunların hileleriyle tekrar karşınızdayız.

Championship Manager 2001/2002

İyi oyuncuları ucuza almak için

Bu hileleri herhangi bir Championship Manager oyununda yapabilirsiniz. Yeni bir oyuna başlayın. Sadece İngiliz, İspanyol ve İtalyan ligleri ile başlayın oyuna. Seçtiğiniz herhangi bir ligdeki en iyi oyuncuları almak için şunları sırasıyla yapın.

1)Add Manager seçeneğine girip, satın almak istediğiniz oyuncunun bulunduğu takımı seçin.

2) Almak istediğiniz adamı rezerv veya "B" takımına alın.

3) Transfer durumunu değiştirip, "takımı tarafından istenmiyor" haline getirin. Değerini de 500.000 olarak belirleyin.

4) Esas takımınıza geçip o oyuncuya transfer teklif edin.

5) Takımlar arasında geçiş yaparak transferin tamamlanmasını bekleyin.

6) Eğer transfer belli bir tarihte yapılacaksa (mesela sezon sonu) transfer tamamlanana kadar diğer takımdaki menajerinizi işten çıkartmayın. Futbolcunun sizin takıma geçtiğinden emin olduktan sonra diğer menajeri işten çıkartabilirsiniz.

En İyi Genç Oyuncular

Futbolcu	Takımı
Andy Parkinson	Tranmare
Bobby Zamora	Brighton
Brett Ormerod	Blackpool
Carl Lurie	Hyde Utd
Chris Greenacre	Mansfield
David Healy	Preston
Dean Ashton	Crewe
Jason Koumas	Tranmare
Jermaine Jenas	Nottingham Forest
Jonathan Macken	Tranmare
Jon Harley	Fulham
Luke Chadwick	Man Utd



Might & Magic 9

Gemi Tarihleri

Might & Magic 9'da da serinin önceki oyunlarında olduğu gibi şehirler arasında (daha doğrusu haritalar) kolayca dolaşabilmeniz için bir taşımacılık sistemi bulunuyor. Bu sefer yolculuklarımızın tümünü gemiyle yapıyoruz (hatırlarsanız öncekilerden at falan vardı). Haliyle bir haritaya gidebilmek için hangi geminin, hangi gün, nereden kalkacağını bilmeniz gerekiyor. Tablo size oldukça yardımcı olacaktır.



Sunaklar

Town Portal büyüsünü (ki Expert seviyede Elemental ve Basic seviyede Light büyü bilgisi gerektirir) kullanabilmek için önce gidilebilecek olan şehirlerdeki sunakları temizlemeniz gerekiyor. Bunu yapmak için sunağı bulmanız ve üzerine tıklamanız yeterli. Aşağıda tüm şehirlerdeki sunakların yerlerini görebilirsiniz.

Sturmford: Şehrin ortasındaki Jaarl'ın evinin giriş katında.

Drangheim: Jaarl'ın yatak odasında.

Guberland: Şehrin batı yakasındaki bir evde.

Thjorgard: Jaarl'ın salonunda.

Frosgard: Şehrin güneydoğu köşesindeki mağaradaki büyü dükkanında.

Thronheim: Ratnosk tapınağıhda.

Kalkış/Gün	Pazartesi	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
Isle of Ashes	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford
Sturmford –	Drangheim	–	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim	
Drangheim	Guberland	Sturmford	Guberland	–	Sturmford	Guberland	–
Guberland Lindisfarne	Isle of Ashes	Thronheim	Thjorgard	–	Drangheim	Sturmford	
Thjorgard Sturmford	Drangheim	–	Guberland	Lindisfarne	Isle of Ashes	Thronheim	
Frosgard Lindisfarne	Thronheim	Sturmford	Guberland	Thjorgard	–	Drangheim	
ThronheimIsle of Ashes	Thjorgard	Drangheim	Sturmford	Guberland	Lindisfarne		
Lindisfarne	Drangheim	Sturmford	Guberland	–	Thronheim	Thjorgard	–

The Elder Scrolls III: Morrowind

Oyun sırasında é tuşuna basıp konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki hile kodlarını girin. Hileleri konsola player->(HİLE KODU) şeklinde girebilirsiniz.

TMG	Ölümsüzlük
Help	Girebileceğiniz kodları gösterir
SetFlying 0/1	Uçma yeteneğini kapar/açar
SetSuperJump 0/1	Süper zıplama yeteneğini kapar/açar
SetWaterWalking 0/1	Suda yürüme yeteneğini kapar/açar
SetWaterBreathing 0/1	Suda nefes açmayı kapar/açar
SetLevel (level)	Level'ınızı arttırır
AddItem "Gold_100" (altın miktarı)	(Altın miktarı) kadar altın ekler
SetFatigue (yorgunluk)	Maksimum (yorgunluk) miktarınızı belirler
SetMagicka (büyü)	Maksimum (büyü) miktarınızı belirler
SetHealth (sağlık)	Maksimum(sağlık) miktarınızı belirler
ToggleAI	Yapay zekayı açıp kapar
FillJournal	Günlüğünüzü tamamlar
FillMap	Bütün haritayı açar



CHEATSTATION

2002 FIFA World Cup (PS One)

Tüm Amerikan takımları: dünya kupasını bir Amerika takımı ile kazanın. Friendly modda bütün Amerikan takımları açılacaktır.

Tüm Avrupa takımları: dünya kupasını bir Avrupa takımı ile kazanın.

Tüm Asya takımları: dünya kupasını bir Asya takımı ile kazanın. Aynı durum Afrika takımları için de geçerli.

Tüm dünya takımları: yukarıdakilerin hepsini yaparsanız, diğer dünya takımları da açılacaktır.

Dance Dance Revolution: Konamix (PS One)

Link mod: diğer modlardan birisini seçip sol(2), sağ(2) yapın.

Şapkasız Emi: game mode, solo mode veya workout un üzerine gelip sağa basılı tutarken X yapın.

Nascar Thunder 2002 (PS One)

Albuquerque pisti: Full Season' daki puanlamada birinci olun.

Boca Chica pisti: Road Course' daki puanlamada birinci olun.

Cocoa Beach pisti: Superspeedway Shootout' daki puanlamada birinci olun.

Devil' s Canyon pisti: Short Track Challenge' daki puanlamada birinci olun.

World Rally Championship (PS2)

Ana kod: ana menüdeki ekstra seçeneğinden codes' a girin ve "OPENSESAME" yazın.

Daha hızlı ivme ve maksimum hız: "EVOPOWER"

Great Britain Challenge: "YJFTRS"

Monte Carlo Challenge: "L5020K"

Portugal Challenge: "PHY8ZP"

Sweden Challenge: "745MJJ"

Daha fazla tezahürat: "HELIUMAID"

Şasisiz arabalar: "THATSSTUPID"

Replay' lerde uçan arabalar: "FLOATYLIGHT"

Yukarıda kamera: "DOWNBELOW" veya "DOWNUNDER"

Ters kamera: "ONTHECEILING"

Su altı grafikleri: "WIBBLYWOBBLY"

Çılgın grafikler: "IMGOINGCRAZY"

Silent Scope 2: Dark Silhouette (PS2)

Sağlığı zamana dönüştürme: arcade modda oyunu durdurup yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol, sağ, X ve yuvarlak yapın. Kodu doğru girerseniz bir silah sesi duyacaksınız. Bu kod sayesinde sağlığınızın yarısı beş saniye olarak zamana eklenecektir.

Zamanı sağlığa çevirme: arcade modda oyunu durdurup yuvarlak, X, sağ, sol, sağ, sol, aşağı(2) ve yukarı(2) yapın. Bu kod sayesinde zamanın beş saniyesi yarı sağlığa dönüşecektir.

Üç kredi: oyuna 16 kez devam ederseniz, options ekranından krediyi üçe çıkarabilirsiniz.

Dört kredi: oyuna 31 defa devam ederseniz, options ekranından krediyi dörde çıkarabilirsiniz.

Sınırsız kredi: oyuna 101 kere devam ederseniz, options ek-

Aliens vs. Predator 2

Oyun sırasında Enter'a basıp "<hile kodu> " girin (<hile kodu>ndan sonraki boşluğu unutmayın), hile kodu yerine aşağıdaki kodlardan birini girip tekrar ENTER'a basın

Kod	Sonuç
mpcanthurtme	Ölümsüzlük
mpschuckit	Silah ve cephane ekler
mpsmithy	Tam zırh
mpkohler	Tam cephane
mpstockpile	Tam cephane
mpbeamme	Sizi bölüm başına gönderir
mpsixthsense	Duvarlardan geçme
mpicu	Üçüncü şahıs görüş açısı
mplightadd	Işık miktarını ayarlar
mplightscale	Işıkla ilgili bir ayar daha
mpbreach	Silahların deliciliğini ayarlar

Ne yaptığı bilinmeyen hileler Mpdoctordoctor, mpbunker, mpreloadbutes, mptriggers, mpmph, mpmillertime, mpxfiles, mpconfig, mpdeathtoall

Karakter değiştirme Oyun sırasında yönettiğiniz karakteri değiştirmek için Use the code <cheat> mpmorph [karakter] girin. Aşağıdaki isimlerden birini karakter ismi olarak girebilirsiniz

Alien, apesuit, chestburster, combatsynth, convict, drone, droppilot, drunkardtechmale, eisenberg, exosuit, facehugger, femalelabsynth, femalelabtech, grenadier, guard, guard1

guard2, guard3, guardofficer, harrison, hazmat, heavypredator, laboror, lightpredator

malelabsynth, malelabtech, marine, marine duke, mccain, meanguard, merc1, merc2, merc3,

merc4, mhawkpredator, minigunner, obrian, officer, pocguard, pocofficer, praetorian, predalien, predator, pulseriflegirl, pulserifleguy, queen, railgunner, runner, rykov, rykovjr

sadargunner, scientist, scientist1, scientist2, scientist3, scientistchief, smartgunner, smuggler

tamiko



Carnivores: Cityscape

Oyun sırasında F1 veya é tuşuna basıp konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
please god	Ölümsüzlük
please giveall	Tüm eşyalar
please killall	Bütün düşmanlar ölür
please open	Bütün kapılar açılır
please fly	Uçuş modu
please ghost	Duvarlardan geçebilirsiniz
please invisible	Görünmezlik



Star Wars: Galactic Battlegrounds

ENTER'a basıp aşağıdaki hileleri girin

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Bölümü kazanma
TARKIN	Tüm düşmanları yokeder
FORCEFOOD	+1000 yiyecek
FORCENOVA	+1000 nova
FORCECARBON	+1000 karbon
FORCEORE	+1000 maden
FORCEBUILD	Binalar hızlı yapılır
FORCEEXPLORE	Haritayı açar
FORCESIGHT	Sisi kapatır
SIMONSAYS	Simon the Killer Ewok
DARKSIDE#	# yerine 1-8 arası bir sayı girin
SCARYNEIGHBOR	Süper bir gemi yaratır (suyun üzerinde kullanın)



Starships Unlimited

Oyunun demo versiyonunda bu hileleri kullanamazsınız. Hileleri girmeden önce bir kere "HOME" tuşuna basın. Doğru yaptıysanız, "şlink" diye bir ses duyacaksınız. Örneğin, bir üniteye Killer Beam özelliği kazandırmak için "HOME" "H" "K" "B" "A" tuşlarına basın.

Hileyi tamamladıktan sonra tekrar "HOME" tuşuna basın. Veya, hileyi yapmaktan vazgeçerseniz de "HOME" tuşuna basıp bunu yapabilirsiniz.

Aşağıda "Hedef Ünite" yazıyorsa, hileyi girip özelliğin eklenmesini istediğiniz ünitenin üstüne sol tuşla, "Odaklanmış Ünite" yazıyorsa sağ tuşla tıklayın.

CKBA Killer Beam özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CPKA Planet Killer özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CWA Wisdom özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CMA Money Artifact özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HBGA Best Generator özelliğini to hedef üniteye ekle
CBGA Best Generator özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HBCA Best Computer özelliğini to hedef üniteye ekle
HBDA Best Drive özelliğini to hedef üniteye ekle
HIRA Instant Recharge özelliğini to hedef üniteye ekle
HREA Relic özelliğini to hedef üniteye ekle
HSSA Starship özelliğini to hedef üniteye ekle
HCRA Component Repair özelliğini to hedef üniteye ekle
HFRA Finish Research özelliğini to hedef üniteye ekle
HBSA Best Shields özelliğini to hedef üniteye ekle
HBAA Best Armor özelliğini to hedef üniteye ekle
HBFA Best Fighters özelliğini to hedef üniteye ekle
CBFA Best Fighters özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CMPA Maximum Population özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HFDA Fold Drive özelliğini to hedef üniteye ekle
HRSA Ram Shields özelliğini to hedef üniteye ekle
CRSA Ram Shields özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HICA Instant Colony özelliğini to hedef üniteye ekle
CICA Instant Colony özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HISA Invincible Shields özelliğini to hedef üniteye ekle
CISA Invincible Shields özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HARA Advanced Research özelliğini to hedef üniteye ekle
CARA Advanced Research özelliğini odaklanmış üniteye ekle
HMCE Maximum Combat Experience özelliğini to hedef üniteye ekle
CMCE Maximum Combat Experience özelliğini odaklanmış üniteye ekle
CUPS Upsize Starship Artifact özelliğini odaklanmış üniteye ekle

Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.

CHEATSTATION

ranından krediyi sonsuza çıkartabilirsiniz.

Ek hayatlar: kasıtlı şeklide ard arda ölün. Böylece kredi başına verilen hayat dörtten altıya çıkacaktır.

Ek zaman: bilerek ard arda zamanın geçmesini sağlayın ve ölün. Böylece zaman yetmiş ile seksen arasında bir değer alacaktır.

Zamana karşı boss savaşı: Big Boss' u üç kere vurduktan sonra kuleden aşağıya sarkacaktır. Zinciri de vurup oyunu bitirin ve bu modu açın.

Ölümüne boss savaşı: Big Boss' u üç kere vurduktan sonra kuleden aşağıya sarkacaktır. Onu veya kızı vurun ve bu modu açın.

Virtua Fighter 4 (PS2)

Klasik kazanma pozları: yaratılmış bir karakteri kullanarak ikinci Kyu seviyesine ulaşın. Kazandığınız bir maçın ardından yumruk + tekme + gardı basılı tutun. Bu sayede Virtua Fighter 1' deki bir klasik hareketi yapacaksınız. Aynı şekilde üçüncü Dan seviyesine ulaşıp yumruk + tekmeyi basılı tutun ve başka bir hareket yapın.

Alternatif menü fonları: "Game Option" menüsüne girip R1 veya L1 tuşlarını kullanın.

Alternatif kostümler: her karakterin iki görünüşü ve bir çift kıyafeti var. Seçerken starta basılı tutup X' e basarsanız diğer kostümü seçecektir.

Virtua Fighter 1 dövüşçü modeli: yaratılmış bir karakterle en az birinci Dan seviyesine ulaşıp maç başlayana kadar yumruk + tekmeyi basılı tutun.

Versus modda Dural' ın yeri: yaratılmış karakterle Emperor veya High King seviyesine ulaşın.

Dural olarak dövüşme: Kumite modda Dural' ı yenin.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyunun versiyonu uymuyor olabilir.

Worms World Party (PS One)

Hava Saldırısı:	D014E9EC - FFFF
	8014E97C - 0063
Armaggeddon:	D014E9EC - FFFF
	8014E9E4 - 0063
Muz bombası:	D014E9EC - FFFF
	8014E934 - 0063
Yarasa:	D014E9EC - FFFF
	8014E998 - 0063
Balta:	D014E9EC - FFFF

Stronghold

Ana menüde, Shift+Alt+A tuşlarına aynı anda basıp hile modunu açın. Artık oyun sırasında aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

Alt+K = Binalar malzeme gerekmeden yapılır.

Alt+C = Seçim ekranında tüm bölümler seçilebilir.

Alt+X = 1000 altın ekler ve popülaritenizi 100'e çıkartır

Ayıların saldırısını durdurmak için; bir ayı görürseniz, veya saldırdığını duyarsanız etrafına en ucuz tahta duvardan örüp hapsedin. Kısa zamanda ölecektir. Veya hemen okçularınızı ayıyı öldürmek için gönderin ve popülerite kazanın.

Düşmanı kolayca yoketmek için, düşmanın geleceği yöne bakan duvara yığabildiğiniz kadar okçu yığın. Az sayıda okçu, ciddi anlamda güçlü bir orduyu durdurabilecektir.



Disciples II: Dark Prophecy

Oyun esnasında 'Enter'a basıp aşağıdaki kodlardan birini girin. Daha sonra yeniden 'Enter'a basarak oyuna devam edin.

Kod	Sonuç
moneyfornothing	'Mana' ve 'Gold'u 9999 yapar.
help!	Sağlık!
wearethechampions	Görevi kazandırır.
loser	Görevi kaybettirir.
herecomesthesun	Tüm haritayı açar.
paintitblack	Haritayı açar
anotherbrickinthewall	Binaların yeniden inşa edilmesine izin verir.
givepeaceachance	Ülkeleri barıştırır.
badtothebone	Ülkeleri birbirine düşürür.
cometogether	Ülkeleri bir araya getirir.
jump	Bir dahaki level'a geçersiniz.
stairwaytoheaven	Tüm üyeleri level atlatır.
Borntorun	Partinin hareket puanını doldurur



Gothic

Konsola girmek için Player Stats Ekranına girin (S ile), MARVIN yazıp tekrar S'ye basıp çıkın. Marvin-Mode yazısını gördüyseniz, aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
42	Yaptığınız hileleri kapatır
godzilla	Diğer tüm yaratıklar kocaman olur
taki	Sağlık & mana'nızı doldurur
garrett	+1000 Maden
guardian	Ölümsüzlük modu
garfield	Tüm NPC'ler şişman olur

Kanlı Mod!

"gothic.ini" dosyasını bir text editörü ile açın. "bloodDetail 1" satırını "bloodDetail 3" olarak değiştirin.

Hile kodları

"gothic.ini" dosyasını bir text editörü ile açın. Hile modunu açmak için"test mode 0" satırını "test mode 1" olarak değiştirin. Oyunu başlatın. Artık oyun sırasında şu tuşlara basarak gerekli hileleri çalıştırabilirsiniz.

[F2] - Konsol

[F3] – Pencere içinde oynarsınız

[F4] - Normal mod

[F5] – Hareketsiz kamera

[F6] – Hareketli kamera

[F7] – Oyun bölümleri arasında geçiş

[F8] – Sağlık ve mana doldurur

Konsolu açınca şunları yazabilirsiniz.

cheat god - Ölümsüzlük

cheat full - Sağlık

lichtbringer – Görev için gerekli bir eşya alırsınız

goto vob - Işınlanma

goto pos – Bir kaleye ışınlanırsınız

print – Ekran görüntüsü alır

insert [item] – Bir eşya yaratır

Yaratılabilecek eşyalar ve yaratıklar

Torlofsaxt, roter_wind, ulumulu, artos_schwert, silax_axt, diegos_bogen, thorus_schwert, udshaman_rockefeller, icegolem, freemineorc, meatbug, bridgegolem, troll, youngtroll, yscavenger, ymolerat, xardasdemon, swampshark, btestmodell, ctestmodell, dtestmodell, ftestmodell, gtestmodell, htestmodell, jtestmodell, ababetestmodell, perception_testmodell),

atestmodell, urizielrune, xp_map, neks_amulett, cords_spalter, prankenhieb, namibskeule

dmb_armor_m, elementare_arcanei, astronomie, dungeonkey, fakescroll, zeitenklinge, victim



Serious Sam: The Second Encounter

Normal oyunda cheat kullanmak için;

é tuşunu kullanarak konsol penceresini açın ve aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin. Bu arada, bu oyunun hilelerinin Carnivores: Cityscape'in hileleri ile aynı olduğunun farkına vardınız mı? Galiba o iğrenç oyunun oynanışını Aliens vs Predator 2'den alırken, hileleri de Serious Sam 2'de yürütmüşler.

Kod	Sonuç
please god	God mod.
please giveall	Tüm araçlar.
please ghost	Hayalet mod'u.
please invisible	Görünmezlik.
please killall	Tüm düşmanları öldürür.
please open	Tüm kapıları açar.
please fly	Uçma mod'u.
please tellall	Netricsa'dan gelen tüm mesajları gösterir
please refresh	Sağlığı sıfırlar.



Diablo 2: Lord of Destruction

Daha çabuk tecrübe puanı kazanmak için oyun sırasında ENTER'a basıp "Players #" yazın (tırnakları olmadan, '#' yerine 1-8 arası bir sayı gelecek).

Bu hileyi yapınca oyunda birden fazla oyuncu olduğunu zanneden program, oyunun zorluğunu arttıracak. Yaratıklar daha tehlikeli olacak, ama aynı zamanda daha fazla tecrübe puanı kazanıp daha kısa sürede level atlayacaksınız. Bu hile birçok normal "boss" yaratığı öldürmeyi Diablo'dan bile daha zor yapacaktır. Bu yüzden oyun sırasında "Player 8", resistance sahibi yaratıkla karşılaşınca "Player 1" yazmanızı tavsiye ediyoruz.



CHEATSTATION

	8014E938 - 0063
Bazuka:	D014E9EC - FFFF
	8014E918 - 0063
Deprem:	D014E9EC - FFFF
	8014E93C - 0063
Hızlı yürüme:	D014E9EC - FFFF
	8014EA04 - 000F
	D014EA04 - 000F
	8014EA06 - 0000
El bombası:	D014E9EC - FFFF
	8014E92C - 0063
Tabanca:	D014E9EC - FFFF
	8014E944 - 0063
Güdümlü füze:	D014E9EC - FFFF
	8014E91C - 0063
Güvercin:	D014E9EC - FFFF
	8014E924 - 0063
Görünmezlik:	D014E9EC - FFFF
	8014EA0C - 000F

	D014EA0C - 000F
	8014EA0E - 0000
Jet Pack:	D014E9EC - FFFF
	8014E9FC - 0063
	D014E9FC - 0063
	8014E9FE - 0000
Kamikaze:	D014E9EC - FFFF
	8014E958 - 0063
Düşük yerçekimi:	D014E9EC - FFFF
	8014EA00 - FFFF
	D014EA00 - FFFF
	8014EA02 - FFFF
Deli dana:	D014E9EC - FFFF
	8014E9D4 - 0063
Sihirli mermi:	D014E9EC - FFFF
	8014E9F8 - 0063
	D014E9F8 - 0063
	8014E9FA - 0000
Ordu:	D014E9EC - FFFF

	8014E9BC - 0063
Sheep Launcher:	D014E9EC - FFFF
	8014E928 - 0063
Koyun saldırısı:	D014E9EC - FFFF
	8014E9CC - 0063
Shotgun:	D014E9EC - FFFF
	8014E940 - 0063
Kokarca:	D014E9EC - FFFF
	8014E9C4 - FFFF
	D014E9C4 - FFFF
	8014E9C6 - FFFF
TNT:	D014E9EC - FFFF
	8014E964 - 0063
Teleport:	D014E9EC - FFFF
	8014E9AC - 0063
Uzi:	D014E9EC - FFFF
	8014E948 - 0063

donanma



haberler sf 104

inceleme sf 106

Acer Aspire ELD sf 106

Samsung SyncMaster 757 NF sf 107

Abit AT 7 sf 107

ez's zone sf 108

donanım pazarı sf 109

teknik servis sf 110

Bu ay dalgalı denizlerdeydik sevgili yolcular. Bir o yana bir bu yana yalpalanıp durduk. Bir ara az kalsın alabora bile oluyorduk. El yanıkları, kanal tedavileri, kaçan uçaklar, hırsız peşinde koşmalar, Onur paketlemeler, devlet dairelerinde tükenen günler... Açıkçası bu ay derginin çıktığına ve yazılarımı bitirebildiğime ben bile inanamıyorum. Bu arada dalgalarla boğuşurken Gameboy Advance'i okyanusun karanlıklarına düşürdüm. Bu ay uzun uzun anlatacaktım halbuki. Dalgıçlar karış karış arıyor. Hele bir çıkarsınlar gelecek ay mutlaka kaldığımız yerden devam edeceğiz.

Tuğbek Ölek



LEVEL HIT LEVEL HIT

Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

matroxparphelia

Emperor Strikes Back

İçinizde Matrox'un Matrox olduğu zamanları hatırlayan var mı? Bir zamanlar daha NVIDIA, 3dfx, S3 gibi isimler duyulmamışken Matrox Millenium piyasadaki en iyi ekran kartıydı. Şimdi Matrox yeni ekran kartı ve ilk gerçek GPU'su Parphelia ile zamanında kaçırdığı 3D dalgasını yakalamak istiyor. Bu ay içinde piyasada olması beklenen kart GeForce4 Ti 4600'den iki kat fazla hafıza veriyoluna, sahip olacak. Üstelik GeForce4 Ti 4600'ün meşhur 16 aşamalı shader işleme sistemine karşılık 36 aşamalık-shader sistemine sahip. GeForce4 Ti 4600 4X Anti-Aliasing mi yapıyor Parphelia 16X Anti-Aliasing'e sahip. Üstelik Parphelia'ya aynı anda 3 monitör bağlayıp surround görüntü sistemi kurabiliyorsunuz.
Şimdilik sadece adını verip geçeceğimiz Hardware Displacement Mapping, Depth-Adaptive Tessellation, Elegant Anti Aliasing gibi pek çok teknolojiyi de ilk defa Parphelia ile göreceğiz. Matrox bu sefer gerçekten sağlam geliyor. TI'ın ardından Matrox'da başarılı olabilirse rekabet ortamı iyice şenlenecek.



directX9



DirectX'in artık tüm oyun teknolojilerine açılan kapı olduğu ortada. Her sürümle birlikte tasarımcıların önü biraz daha açılıyor. Piyasaya çıkan Morrowind gibi yeni oyunlarla, DirectX 8'in aslında ne kadar köklü bir değişim yarattığını yavaş yavaş daha iyi görüyoruz. Hakkında çok fazla detay açıklanmamış olan DirectX 9'un da benzer bir etki yapması bekleniyor. Microsoft DirectX 9'un ilk betasının hazır olduğunu duyurdu. Bu da en kötü ihtimalle yıl sonuna kadar DirectX 9'a geçeceğimizi gösteriyor. Yeni sürümle gelecek olan yeni özellikler de muhtemelen 2003 içinde kendini gösterecek.



geh!geh!konsolageh!!sudanucuz!

Konsol fiyatları çılgıncasına düşüyor!!!

Yarın öbür gün Perşembe pazarında böyle bağıran satıcılar görürseniz şaşırmayın. Çünkü konsol fiyatları öylesine büyük bir hızla düşüyor ki yakında bakkalda bile konsol satılacak. Geçen ay size Xbox'ın Avrupa fiyatının 266$'a düşeceğini söylemiştik. Herkes Microsoft'un Amerika'da da benzer bir indirim yapacağını düşünürken bombayı Sony patlattı ve Playstation 2'nin fiyatını 299$'dan 199$'a indirdi. Microsoft da iki gün sonra aynı şekilde fiyatını 199$'a indirdi. Böylece piyasada PS2, Xbox ve Gamecube aynı fiyata satılmaya başladı. Ama bunun uzun sürmesi beklenmiyor. Muhtemelen Gamecube'ün fiyatı bu ay içinde 149$'a inecek. Üstelik Nintendo bu ay 35$'lık bir modem kiti sürdü piyasaya. Böylece Gamecube sahipleri sadece 35$'a kablo, adsl, dial-up gibi alternatiflerden istediklerini seçebiliyor. İlk massive multiplayer oyun Phantasy Star Online olacak. Şimdi insan durup düşünmeden edemiyor. Bir GeForce Ti-4600 mü almalı? Yoksa üzerine bir 50$ daha koyup Xbox, PS2 ve Gamecube'ün üçünü birden mi almalı? Eğer PC'ler de bu fiyat politikasına ayak uydurmazsa, PC oyunlarının zirvede olduğu günleri çok ararız.

Dışarıdan 40x'in atağını görüyoruz
USB 2.0'ın geçerlilik kazanmaya başlamasıyla external CD yazıcılar da coştular. Plextor 40x12x40 hızında bir CD yazıcı sürdü piyasaya. Böylece External CD yazıcılar hız olarak Internal'ları yakalamış oldu. Elbette arada fiyat farkı olacaktır ama USB 2.0 da iyice yerleştikten sonra External CD yazıcının her yere götürülebilmesi bu farka değer bence.

Explorer'ı Yamayın
Microsoft Internet Explorer için yeni bir yama çıktı. Hem Internet Explorer 5, hem de 6'lardaki bugüne kadar bulunan tüm güvenlik açıklarını kapatan yama aynı zamanda yeni bulunan oldukça tehlikeli 6 yeni açığı da kapatıyor. Yamanın boyutu 2.4MB ve www.microsoft.com/windows/ie/downloads/critical/Q321232/default.asp adresinden çekilebilir. Elbette Windows update yoluyla da yükleyebilirsiniz.

Playstation 3'ün kokusu çıktı
Şu aralar her yerde Playstation 3 ile ilgili söylentiler var. Hemen herkes yeni konsolun 2005 yılında çıkacağı konusunda hem fikir. Elbette Sony bu konuda bir açıklama yapmış değil. Ama ortalıkta asparagas söylentilerde var. Güya dünyadaki bütün Playstation 2'ler birbirine bağlı olacakmış ve kapalı olanların işlem gücü açık olanlara aktarılacakmış. Yani dünyanın tüm Playstation 2'leri tek vücut olup el birliğiyle çalışacak. Bana sorarsanız fazla zorlanmış bir asparagas. Tabii 2005'e kadar onbinmilyonyüz gigabitlik Internet bağlantısı geliştirilirse ayrı.





dedektifgadget

Bu ay da gözüme çarpan 3 süper faydalı ürün var yine. İlki geçen ay ürünlerini tanıttığım Belkin'den. Bu dört portluk bir Router. Diyelim ki evinizde 2-4 PC var ve bunları sorunsuzca Kablonet veya ADSL hattınızla Internete bağlamak istiyorsunuz. Modeminizi (external olmalı) Belkin'in Router'ına takıyorsunuz, bilgisayarlarınızı da Network kabloları sayesinde yine router'a bağlıyorsunuz. Böylece hem küçük network'ünüz kurulmuş oluyor hem de Internet'i paylaştırmış oluyorsunuz. Birileri şu Belkin'in distribütörlüğünü almalı mutlaka.

İkinci ürünümüz fanları ile tanıdığımız Cooler Master'dan. Bu bildiğimiz yatay kasalardan biri. Özelliği alimünyumdan yapılmış olması. Böylece hem çok şık hem de hafif. Yüzlerce çirkin kasa tarafından istila edilmiş bir piyasada çok yürekler yakabilir. Cooler Master'ın fanları geliyorsa neden kasaları da gelmesin ki?

Üçüncü cici cihazımız NaturalPoint TrackIR isminde garip bir şey. Üreticilerinin iddiasına göre bu aleti monitörünüzün üzerine koyuyorsunuz ve cihaz başınızın hareketlerini algılamaya başlıyor. Yılın en gereksiz donanımı açıkçası. Hem kısa sürede boyunda ciddi sorunlar çıkaracaktır. Çünkü biz bilgisayar kullanırken başımızı çevirmeyiz gözlerimizi oynatırız. Biri bunu onlara söylemeli. Düşünsenize kafanız fıldır fıldır dönerken Quake oynadığınızı :)





intelgazabastı



Intel, AMD'yi solladı desek hiç de yalan olmaz. Geçtiğimiz ay Intel 2.53GHz Pentium 4'ün ardından 1.7GHz Celeron'u da duyurunca performans konusunda tartışmasız lider konumuna geldi. 13 Mart'tan bu yana yeni işlemci çıkaramayan AMD, Athlon 2100+'da takılıp kalmış durumda. Üstelik 2100+'ın gerçekte 1.73Ghz hızında olduğunu düşünürseniz performans olarak olmasa bile saat hızı olarak Celeron, Athlon'u yakalamış durumda. AMD'de ki bu yavaşlığın sebebi yaklaşık bir senedir piyasada bulunan Palamino kodlu Athlon'un yerini Thoroughbred'e bırakacak olması. AMD ancak yıl sonuna doğru 64bit işlemcileriyle bu farkı kapatabilecek gibi görünüyor.

Bu arada Intel 2.53GHz Pentium 4 ile aynı zamanda 533MHz'lik veriyoluna da geçiş yapmış oldu.

geforce5mi?yokcanım...

Microsoft nihayet destekliyor



Bu ay yapılacak olan Computex fuarında NVIDIA ve ATI yeni ekran kartlarını duyuracak. NV18 ve RV250 kodlu bu iki yeni çipe dayalı olan kartlar ekonomik modeller olacak. Zaten NVIDIA'nın GeForce4 MX ile hayal kırıklığı yarattığı ortada. NV18'in bu açığı kapatacağını umuyoruz. RV250 ise muhtemelen Radeon 8500'ün modifiye edilmiş bir versiyonu olacak. Bu arada her iki üreticinin yeni üst seviye çipleri NV30 ve R300 eylül ayından önce ortalarda görünmeyecek. ATI bu sefer kartlarını NVIDIA'dan önce piyasaya süreceğini iddia ediyormuş. Bekleyip göreceğiz.

Bu arada hem ATI hem de NVIDIA Microsoft ile bir anlaşma imzaladı. Buna göre DVD filmlerden altı kat daha fazla çözünürlüğü destekleyecek yeni süper video formatı Windows Media 9 ekran kartlarınca desteklenecek ve her türlü CPU'da zorlanmadan çalışacak.

3DLabs'ın Yeni Çipi

Geçen ay profesyonel grafik kartlarının liderlerinden 3DLabs'ın Creative tarafından satın alındığını söylemiştik. Bunun hemen ardından 3DLabs P10 ismindeki yeni çipini tanıttı. GPU yerine VPU isimli yeni bir kavram ortaya atan 3DLabs'ın yeni çipine sahip olan kartların piyasaya çıkmasına daha bir kaç ay var. Beklendiği üzere bu yeni çip sadece profesyonelleri değil oyuncuları da hedef alıyor. Bu yüzden NVIDIA ile pek sıcak olmayan Creative'in tek marka olarak bu yeni çipli kart üzerine yoğunlaşması muhtemel.



Mac Kullanıcılarına Celine Dion İşkencesi

Dünyadaki en korkunç şey, bir odada el ve kollar bağlı şekilde, zorla Celine Dion dinletilmek olsa gerek. Elbette Celine Dion sevenler (farklı bir canlı türü) bu işkenceye immune'lar. Ama onların başında bizzat Celine abladan gelen yeni bir bela var. Celine Dion CD'lerinin kopyalanmasından sıkılmış olsa gerek ki yeni CD'sine özel bir kopya koruma sistemi eklemiş. Bu sayede CD bir PC'ye takıldığında ne çalıyor ne de kopyalanabiliyor. Üstüne bir de sistemi çökertiyor. Ama bu CD'yi yeni iMac'lerden birine takarsanız eğer sistem açılmamak üzere kitlenmekle kalmıyor CD'yi de içinden çıkaramıyorsunuz. Bu yüzden boynunuz bükük bir teknik servise gidip CD'yi çıkarttırmak zorundasınız. Tabii çıkan CD, Celine Dion olunca bir de teknik ekibin eğlence kaynağı oluyorsunuz. Celine Dion'a üç aylık staj yazıyoruz Seda Sayan'ın yanında, belki delikanlılık adına bir şeyler kapar.

Acer Aspire ELD

Her şeyi yerinde, sağlam bir markalı PC ister misiniz?

Her zaman markalı PC'lerin düşük konfigürasyonlu olmasından yakınmışımdır. Daha çok satmak için daha ucuz ve daha ucuz için de daha kötü sistem seçmek markalı PC'lerin açmazı olmuştur daima. Bu yüzden yeni Aspire'ın konfigürasyonunu görünce bir denemeye karar verdim.

Intel i845 çipsetli bir sistem Aspire ELD. Yani Pentium 4 işlemci ve DDR-RAM kullanıyor. Piyasada bulunan iki modelden ilki 1.6Ghz işlemciye sahip, bizim incelediğimiz ELD20CT ise 2GHz işlemci ve 256MB DDR-RAM'e . İleride 256MB RAM daha eklemek gerekebilir. Ama işlemci ve anakart upgrade etmeden yıllarca idare edeceği kesin.

Sistemde 40GB'lık Western Digital hard-disk var. ATA 100 desteğine sahip ve 7200rpm. Hard-disk'lerine Gigabyte'larca dosyayı çifter çifter yedekleyen benim gibi manyaklar hariç herkese yeter. Ama kimse beni suçlayamaz. Hard-diskimin kaç kere yandığını siz de biliyorsunuz. Artık paranoyak oldum.

Ekran Kartı

Sistemin ne yazık ki en zayıf yanı ekran kartı. 64MB GeForce2 MX 400, şu an için her oyuna yetse bile bunun ne kadar süreceğini kimse garanti edemez. Counter'da 100 FPS'nin altına düşmeyeceğiniz kesin ama Morrowind'de bütün grafik özelliklerini kökleyip 1280x1024 çözünürlüğe geçince Aspire ELD'de ki zorlanmayı damarlarıma kadar hisettim. Yine de bu seviye ekran kartına sahip markalı kaç bilgisayar bulabilirsiniz ki? Emin olun bir elin parmaklarını geçmez. Aspire ELD ile bir sene kadar daha dayanabilirsiniz belki ama oyunları dertsiz ve hakkını vererek oynamak istiyorsanız gelecek sene bir ekran kartı upgrade'i gerekir. Sistemde entegre ses kartı var. 16bit'lik standart AC97. EAX Advanced HD'nin yaygınlaşmasını ve Audigy'lerin iyice ucuzlamasını bekleyip sonradan bir ses kartı ekleyebilirsiniz.

Aspire ELD'de standart bir modem ve entegre 10/100 Ethernet kartı da var. Modemin iyisinin kötüsünün pek farketmediği ve hızlı internet bağlantılarının yaygınlaştıkça Ethernet kartını olmazsa olmaz kıldığı bu dönemde bence oldukça iyi bir puan. Özellikle yerli üreticilerin Ethernet kartını halen sadece ofis PC'lerine koyması çok saçma. Kablo veya ADSL bağlantınız olmasa bile arada bir bilgisayarı kolunuzun altına alıp (sağlam kol lazım ama) arkadaşlarla LAN parti yapmak moda olmaya başladı. Bence oyunlar adına olabilecek en eğlenceli şeylerden biri bu ve Ethernet kartı artık her bilgisayarda olmalı.

Aspire ELD'nin en sağlam yanlarından biri hem 16x DVD sürücüye hem de 24/10/40 CD-RW sürücüye sahip olması. Şu an için olabilecek en ideal CD/DVD sürücü kombinasyonu bu. Üstelik Acer'ın sürücüler konusunda takdir ettiğim bir kalite çizgisi var.

Sistemle birlikte 2.1 hoparlör geliyor. Kaliteli ve güzel bir hoparlör. Eğer 4.1 hoparlörü şart koşmuyorsanız sizi memnun edecektir. Zaten pek çok kişi 2.1 hoparlör ve yanında bir kulaklığı, 4.1 hoparlöre tercih ediyor.

Aspire'ın Sürprizleri

Aspire ELD'nin oyuncular için en hoş özelliklerinden biri mouse ve klavyesi. Mouse toplu ve USB'den bağlanıyor. Logitech tarafından üretilmiş ve dolayısıyla kaliteli. Klavye ise bugüne kadar kullandıklarımın en iyilerinden. Bir kere USB bağlantılı. Abit AT7 incelemesini okursanız bunun önemini görürsünüz. Ayrıca tuş yapısı standart ve tuş tepkileri kusursuz. Klavyenin üzerinde programlara atayabileceğiniz kısa yollar var. Windows kullanırken faydası olabilir (ben asla kullanmam). Ama en güzeli klavyenin üzerinde çok kullanışlı bir ses ayar düğmesi var. Kullandıktan sonra diyebilirim ki her klavyede bir tane olmalı. Bir de düğme biraz daha hassas olsa ve daha küçük atlamalarla sesi ayarlasaydı en ufak bir eksiği kalmaycaktı.

Aspire ELD'nin kasası ise sürprizlerle dolu. Her şeyden önce sağlam, yandan kapaklı ve iyi bir güç kaynağına sahip. Ön taraftaki küçük kapağı açınca karşınıza kulaklık, mikrofon ve USB bağlantısı çıkıyor. Alın, bu da her kasada olması gereken bir şey. Kapağın altındaki asıl sürpriz ise memory Stick okuyucusu. Eğer Memory Stick kullanan her hangi bir cihazınız varsa yaşadınız. Kasanın önündeki büyük mavi paneli şöyle bir açarsanız ise başka bir sürprizle karşılaşıyorsunuz. En sık kullandığınız 10 CD'yi yerleştirebileceğiniz özel bir CD'lik. Üstelik Aspire ELD ile birlikte gelen 2 yedek CD'lik ile istediğinizde kasanın rengini yeşil veya turuncu yapabiliyorsunuz. Ayrıca parça komple değiştiği için kırılsa bile dert değil.

> "Ön taraftaki küçük kapağı açınca karşınıza kulaklık, mikrofon ve USB bağlantısı çıkıyor. Alın, bu da her kasada olması gereken bir şey"

Aspire ELD'nin son artısı Win XP Home ile gelmesi. Hala ne akla hizmetse Win ME ile satılan PC'ler görmek can sıkıcı. Şimdi gelelim işin can sıkıcı yanına. Aspire ELD monitörsüz olarak 1429$ +KDV'ye satılıyor. Yani sistem çok iyi ama fiyatı da ona göre. Ama aynı seviyede parçaları bir araya getirmeye kalksanız toplama bir bilgisayar size en fazla 100$ daha ucuza mal olur. Bir yıl yerine 3 yıl garanti, parçaların uyumluluğunun test edilmiş olması, Acer'ın tüm toplamacılardan kat kat iyi teknik servis ekibi, yurt çapında bulunabilirlik ve Internet üzerinden sipariş edilme, Internet üzerinden teknik servis ve her şeyden önce muhatabınızın dünyaca tanınan Acer gibi bir marka olması... Yani güvenilirlik. Sizce bunlar 100$ etmez mi? Monitörsüz bir sisteme 1429$ verebilecek olanlara tavsiye edilir. Eğer ekran kartı 20$ fiyat artışıyla GeForce4 MX 440 olsa bu tavsiyede hiç tereddüt kalmayacaktı.



Acer Aspire ELD20CT

- Intel P4 2.0GHz işlemci
- Intel i845 chipset anakart
- 256MB DDR-RAM
- 64MB GeForce2 MX 400
- AC97 on-board ses kartı
- 10/100 on-board ethernet
- 56K V.90 modem
- 40GB W Digital hard-disk
- 16X DVD-ROM sürücü
- 24/12/40 CD-RW sürücü
- 2.1 hoparlör
- Windows XP Home
- USB mouse ve klavye
- Garanti 3 yıl

Bilgi İçin: www.infronic.com.tr
İthalat: Infronic
Telefon: (216) 317 96 50
Fiyat: 1429$

Samsung SyncMaster 757 NF

Dışardan pek albenisi olmayan, sade bir monitör 757 NF. İlk bakışta ilginç gelen tek yanı Samsung monitörlerde hep gördüğümüz, içeri girerek saklanan kontrol paneli. Eğer arkasına dolanırsanız aslında biraz kaba duran bol kavisli geniş bir kasası var. Monitörler için en önemli kriterlerden olan nokta birleşim konusunda (ki görüntünün netliğini belirler) gayet iyi 757 NF. Hatta bu konuda Sony'ler ile başa baş mücadele veriyor. Renkler, kontrast değerleri ve anti-glare konusunda da bekleneni veriyor. Onu özel kılan iki nokta var. Birincisi 1920x1440 çözünürlüğe çıkabilmesi ki 17" monitörlerde ilk defa bu kadar yüksek çözünürlük görüyoruz. İkinci özelliği ise Highlight fonksiyonu. Bu fonksiyonla monitörün sizin seçtiğiniz bir alanına farklı kontrast ve renk değerleri verebiliyorsunuz. Böylece o kısım ön plana çıkmış olur. Ne işe yarar hiç bir fikrim yok. 757 NF'de gözüme çarpan tek negatif nokta şu içeri saklanan şık menünün düğmeleri oldu. O kadar küçük yapmışlar ki 8 yaş üstünün parmaklarını düğüm yapmadan kullanabilmesi pek mümkün değil.

Samsung Syncmaster757 NF

Bilgi İçin:	www.samsung.com
İthalat:	Koyuncu, Kont
Telefon:	(216) 522 99 00,
	(216) 499 62 99
Fiyat:	269$



Abit AT7

Cesareti ve yenilikleriyle daima takdir toplayan Abit'den bu ay bir atak daha geldi. Yeni anakartı AT7'de Abit eski kuşak ne kadar bağlantı noktası varsa atmış yerine yenilerini koymuş. Baştan tahmin edebileceğiniz gibi ilk gidenler COM ve Paralel portlar. Ama Abit bunla yetinmemiş ve PS/2 portlarını da atmış. Bunların yerine 4 tane USB 1.1, 2 tane USB 2.0, 2 tane Firewire bağlantısı eklenmiş. Yani tam 8 tane yüksek hızlı external port var. Ek olarak AT7 üzerinde iki ek USB bağlantı noktası var. Bunları da bağlarsanız toplam 8 USB 1.1 bağlantı noktanız oluyor. Ayrıca AT7 üzerindeki on-board ses kartı 5.1 analog ve optik çıkışına sahip. Bunlara bir de on-board Ethernet kartının çıkışını eklerseniz AT7 ile anakartınızın arka paneli bambaşka bir havaya kavuşuyor.
AT7'de ki bir başka yenilik ise üzerinde bir Card Reader bağlantısı olması. Bu sayede AT7, SD Memory ve Memory Stick'leri destekliyor. Ancak bunu kullanabilmek için Abit'in Media XP ürününe sahip olmalısınız.
Bunların hepsi ilginç ama daha da ilginci bugüne dek anakartlarına maksimum PCI slotunu eklemeyi ilke edinen Abit'in yeni anakartına sadece 3PCI slotu kullanması. Buna karşılık bugüne kadar hep 4 IDE portu ile görmeye alıştığımız Abit anakartlarından biri ilk defa 6 IDE portuna sahip. Yani anakarta 12 hard-disk bağlamak mümkün! Üstelik ek IDE portları ATA-133 desteğine sahip.
Başta Abit'in yaptığı aşırılık gibi gelebilir size. Alıştığımız pek çok bağlantı noktası yok, sadece 3 PCI slotu var. "Bu nasıl anakart?" diye düşünebilirsiniz. Ama Ethernet kartınız ve ses kartınız on-board ise PCI slotuna başka ne takacaksınız ki? Firewire veya USB 2.0 arabirim kartı değil, bunlar zaten anakartda var. Modem elbette. Ama ne zamana kadar modem kullanacağız. Üstelik USB Modemler ne güne duruyor. RAID Controller'da anakartın üzerinde. Video Capture kartı deseniz artık DV Cam'e geçildi ve Firewire'dan direkt capture yapabiliyorsunuz. Ancak on-board ses kartıyla yetinmeyip bir Audigy alırsanız PCI slotuna takacak bir şeyiniz var. Aksi takdirde PCI slotları bundan sonra hep boş kalacak gibi.
Elbette bir çoğunuz "Benim zaten PCI modemim, ses kartım var, mouse'um ve klavyem PS/2. Şimdi bütün hepsi mi değişmeli?" diyebilir. Ama AT7'yi bir upgrade anakartı olarak düşünmemek lazım. Yeni bir sistem alacaksanız AT7'yi seçerek en baştan PCI ve PS/2 kartlara hiç bulaşmamış olabilirsiniz. Bunun çok büyük iki avantajı var. Birincisi IRQ çakışmaları ve sorunlarından sonsuza kadar kurtulacaksınız. İkincisi sistem daha rahat çalışacak. Üstelik her türlü donanımınızın kurulumu çok kolay olacak. İstediğiniz zaman istediğinizi takıp çıkarabileceksiniz. Bence donanım dünyasının geleceği bu. Pek çok on-board fonksiyona sahip, bol genişleme yuvalı, az PCI slotlu anakartlar. Artık donanımlar ya sisteminizde on-board olarak bulunacak ya da siz alıp sadece bir external porta takarak çalıştıracaksınız. Eskisi gibi kasanın içinde geçmeyecek ömrümüz. Her şey çok daha basit ve stabil olacak. Bence Abit AT7 donanım dünyasında çok büyük bir bomba. Çünkü bu ürün ile Abit anakartların ve bilgisayarların geleceğini çiziyor. Elbette bunu sağlayan asıl teknolojiler, USB 2.0, firewire vs başkaları tarafından geliştirildi ve uzun süredir biliniyor. Ama tüm bu teknolojilerin cesurca ve hep birden kullanıcıya sunulacağı açıkçası beklenmiyordu. Bu anakarta iyi bakın. Çünkü 2 sene sonra bütün anakartlar böyle olacak.

Abit AT7

www.abit.com.tw
İthalat: Çizgi Elektronik
Telefon: (212) 356 70 70
Fiyatı: 180 $



EZ's ZONE

Resimli 3D Sözlüğü 3

Sözlüğümüzün son bölümü! Aman kaçırmayın.

Üçüncü ayın sonunda nihayet sözlüğümüzün son bölümüne geldik. Belki içinizde Meydan Larousse ayarında bir sözlük beklentisi olanlar vardı. Ama 3D dünyası aslında o kadar da büyük değil ve bizlerin işine yarayacak olan bütün terimleri sıradan açıkladık. Elbette unuttuklarımız olmuştur. Ama bu mini serinin en azından başlangıç ve genel kültür olarak faydası olduğunu umuyorum.

RAMDAC: Ekran kartlarımızda oluşturulan görüntü dijitaldir. Oysa monitörlerimiz analogdur. Bu yüzden ekran kartında oluşturulan görüntü monitöre gitmeden önce dijitalden analoğa çevrilmelidir. Bu işlemi RAMDAC yapar. RAMDAC'ın performansı ekran kartının çıkabileceği maksimum çözünürlüğü belirler. Özellikle birden fazla monitörü destekleyen ekran kartlarında RAMDAC yüksek olmalıdır.

3DNow!: AMD işlemcilerde bulunan bir "gelişmiş komut seti". MMX ile hayatımıza giren bu gelişmiş komut setleri oyunlar, videolar gibi CPU'yu zorlayan işlemlerde performansı arttırır. Ekran kartlarındaki gelişimle birlikte önemleri azaldıysa da halen aktif halde olduklarında az da olsa performans artışı sağlamaktalar.

SSE/SSE2: Bu da Intel'in gelişmiş komut seti. Aslına bakarsanız 3DNow!'dan daha gelişmiştir kendisi. SSE Pentium III'lerde kullanılırdı, Pentium 4 ile bilikte yerini SSE2'ye bıraktı. Athlon'larda SSE desteği var. SSE2 ise sadece Pentium 4'de mevcut.

Pixel: Bir resmi oluşturan en küçük parçaya denir. PC'lerin doğası gereği kare formundadır. Her pixel aslında tek bir renk noktacığıdır. Bu noktalar bir araya gelerek resmi oluşturur. Düşük çözünürlüklü bir resmi çok büyüttüğünüzde Pixel'leri görebilirsiniz.

Fill Rate: Ekran kartınızın bir saniyede kaç pixel renderlayabildiğini ifade eder. Pek çok farklı hesaplama yöntemi olduğu için FPS kadar geçerli bir performans kriteri değildir. Ancak sonuç Megapixel/sn gibi göze büyük görünen bir cinsten olduğu için ekran kartı üreticileri ekran kartlarının Fill Rate'inden bahsetmeyi çok severler.



Shaders: İlk olarak GeForce 4'de kullanılan özel ve gelişmiş grafik işleme birimleri.

Pixel Shaders: Pixel Shader'lar, 3D oyunların içindeki nesnelerin daha gerçekçi görünmesini sağlar. Aslen GPU'nun bir parçasıdırlar ve nesneler üzerinde zorlanmadan çok gerçekçi ışık ve yüzey efektleri oluşturabilirler. Bu işleme verilen isim de Pixel Shading'dir.

Per-Pixel Shading: Pixel-Shading'in gelişmiş bir versiyonudur. 3D bir nesnenin üzerindeki her pixel'e tek tek efekt uygulanabilmesi anlamına gelir. Bu sayede efektlerin gerçekçiliği artar.

Vertex: 3 boyutlu bir nesneyi oluşturan poligonların her bir köşesine verilen isim. Mesela 3D nesne bir küp ise küpün köşeleri. Nesenin biçimini temelde tanımlayan bu vertexlerdir.

Vertex Shaders: 3D nesnelerin vertexlerine uygulanan özel efektlere Vertex Shading denir. Nesnelerin köşe noktalarına uygulandığı için başka türlü yapılamaycak gerçekçi gülümsemeler gibi özel efektler yaratmak mümkün. GPU içinde bu işlemi yapan birime ise Vertex Shaders denir.

Programlanabilirlik: 3D hızlandırıcı çipler kendi içlerinde pek çok hazır efekte sahiptir. Oyun geliştirenler bu efektleri oyunlarda kullanır. Ancak bu önceden hazırlanmış efektler onlara sınırlı imkanlar sunar. Programlanabilme özelliğine sahip ekran kartlarında oyun tasarımcıları oyunda kullanmak istedikleri efektleri kendileri programlama imkanına sahiptir. Bütünüyle programlanabilir bir sistemde sınırsız sayıda farklı efekt kullanma imkanlarına sahiptir. Bir 3D hızlandırıcının programlanabilirliği, esnekliğine göre değişir. Vertex ve Pixel Shader'lar programlanabilirdir.



Buffer: Ekran kartı üzerinde bulunan RAM bir bütün olarak kullanılmaz. Bazı spesifik işlemler için RAM'in belli bölümleri ayrılmıştır (fiziksel olarak düşünmeyin). Bu özel RAM bölümlerine Buffer denir. Buffer'larda sürekli olarak işlenmeye hazır olarak belli miktarda veri depolanır. Böylece bir sebepten veri akışı yavaşlasa veya kısa süreliğine dursa bile Buffer'da bulunan veriler işleneceği için GPU'nun işlevsiz kalması ve oyunun donması engellenmiş olur.

Frame Buffer: Renderlanmış grafiklerin monitöre yollanmadan önce tutulduğu yerdir. Monitöre sürekli olarak görüntü akışını sağlamak ve FPS'yi stabil tutabilmek için kullanılır.

Double Buffering: Bu özel Frame Buffer tekniğinde iki ayrı buffer vardır ve bu sayede bir frame monitöre yollanırken aynı anda GPU diğer bir frame üzerinde çalışabilir.

Triple Buffering: Daha da gelişmiş olan bu teknikte bir resim monitöre giderken, bir sonraki diğer frame buffer'da hazır beklenebilir ve GPu üçüncü bir frame buffer'da daha sonraki resmi işler. Bu yöntem FPS'deki oynamaları minimuma indirir.

Z-Buffer: 3D oyunlarda dahi monitördeki görüntüler aslında iki boyutludur. Çünkü monitörün ekranı bir düzlemdir. Ama ekran kartının çizdiği sahne aslında üç boyutludur ve ekrandaki her noktanın eni ve boyuna ek olarak bir derinliği vardır. Bu derinlik bilgilerini (yani Z değerlerinin) saklandığı hafızaya Z-Buffer denir. Ekran kartı sahneleri render ederken hangi nesnenin önde hangisinin arkada olduğuna, gölgelerin hangi noktalara düşeceğine Z-Buffer'da bulunan derinlik bilgisine göre karar verir.

donanım pazarı

Kadıköy'de Dehşet

Birinci gün... Bir Level okuru bilgisayarcıya girer, Donanım Pazarını açıp işaretlediği parçaları ister. Satıcı "Boşver onları şunları şunları vereyim" der. Okur istediklerinde ısrar edince adam "Bakma sen o dergilere, onlar şirketlerden para yedikleri için öyle yazıyor" der. Okur hiç bir şey demeden mahali terk eder.

İkinci gün... Anadolu Ajansının verdiği bilgiye göre bugün Kadıköy'deki bir bilgisayar mağazasını basan bir grup içeridekileri meşe odunu ile feci halde dövdüler. Saldırganların kimliği ve bunu neden yaptıkları bilinmiyor.

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 30 50
İhlas-Acer	(216) 317 96 50
Kont	(212) 499 62 99
Microsoft	(212) 258 59 98
Multimedya	(212) 212 98 50
Ölçsan	(212) 229 60 65
Pasifik	(212) 212 88 67
SKY	(212) 225 68 08
TET	(212) 256 35 32
Ufotek	(212) 274 56 60

Donanım Pazarı

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 1000 MHz Boğaziçi/Ebis: 69$	AMD AthlonXP 1700+ Boğaziçi/Ebis: 140$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 540$
Anakart	ASUS A7N 266-E nForce Çizgi/Boğaziçi: 179$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150$	ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160$
Bellek	256MB DDR-RAM Fiyatı: 70$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 79$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 178$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 94$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 94$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 159$
Ekran Kartı	nForce'a dahil	Abit GeForce3 Ti 200 128 MB Çizgi/Datagate: 189$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 410$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 155$	Sony G220 17" Empa: 340$	Sony G520 21" Empa: 909$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 65$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 70$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 70$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 45$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 195$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 37$	APACHE 56k V90 USB TET: 59$	Elsa Microlink USB TET: 60$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 90$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**791$**	**1346$**	**2904$**

Yan Ürünler

	EKONOMIK	IDEAL	SÜPER
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denenmiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

Maçın 49. dakikası sayın seyirciler ve Okuyucu Spor'un ataklarının ardı arkası kesilmiyor. Şimdi sol kanattan Gürdal topu taşıyor içeriye. Ortası Mert'e doğru. Mert kontrol etti topu. Onun pası Uğur'a. Uğur'un sert şutu Editör Sporun vefakar kalecisi Onur muhteşem bir uçuşla topu dışarı çıkarıyor. Bugün Onur Bariam kalesinde devleşiyor. Ancak o da ne! Onur ayağa kalkmıyor. Sağlık görevlileri oraya doğru ilerliyorlar. Sanırım kurtarış sırasında Onur başını direğe çarptı. Yoo olamaz, başındaki şişliği buradan görebiliyorum. Çok acımış olmalı. Editör Sporun Kaptanı Sinan ve Teknik Direktör Tuğbek endişeli gözüküyor. Aralarında tartışıyorlar, sanırım oyuncu değişikliği olacak. Evet bakıyorum... 55 numaralı formasıyla Jesuskane çıkıyor sahaya. Bu onun Editör Spor'la ilk maçı olacak!

Tuğbek Ölek



2Pac Shakur 1971 - 1995



Ayrton Senna 1960 - 1994

Level tarihinde teknik servisi yazmış unutulmaz editörlerimiz. Hayatları pahasına görevlerini sonuna dek yerine getirdiler.

Soldier of Fortune 2 Çalışmıyor

Nasılsınız? Uyumuyordunuz inşallah. Yoksa sonra geleyim. Her neyse. Soruları eski biçim (sıra halinde) soracağım bir mahsuru yoksa.

1) Ben Sodier of Fortune 2'yi aldım. Ahhhhh!!! Tamam kopya kızmayın. Siz ailemin durumu bu kadar kötüyken bunları nasıl aldığımı görseniz şaşarsınız... Oyun minimum PII 450 istiyor. Bende PII 233 var. Ekran kartı GeForce2 MX, 256MB RAM var. Ben işlemci'yi overclock ettim, PII 350 oldu. Oyunun multiplayer'ında tüm grafikleri zorladım, oyun hiç takılmadı. Yalnız Single Player açılmıyor. Şimdi ben overclock için, bilgisayar başta RAM'i sayarken Del'e bastım. Sonra da CPU Soft Menu'den işlemci'yi yükselttim. Şimdi bunu daha artırmanın yolu var mı? Varsa nasıl?

2) Level'a adam arıyor musunuz? Hiç uyumam.

Sağol Tuğbek, şampiyon olduk!

Mert

Yok yok uyumuyorduk, ben derginin uyumayanıyım zaten. Lütfen buyrun,

1- Üzülerek söylüyorum ki satın aldığın SoF2 sadece kopya değil, aynı zamanda oyunun beta sürümü. Bu yazıyı yazarken henüz oyun piyasaya çıkmamıştı ki muhtemelen sen okurken de çıkmamış olacaktır. Multiplayer sorunsuz çalışırken single player'ın çalışmaması çokta anlamlı değil. Bu sorun muhtemelen oyunun beta olmasından ya da konfigürasyonunun oyunun minimum gereksinimlerini karşılayamamasından kaynaklanıyor. Ancak beta olduğu için pek mümkün değil oyunu sorgulamak. Sistemin stabil olarak çalışıyorsa daha fazla zorlamaman daha doğru olur işlemcini. Zaten ulaşabileceği üst sınıra ulaşmış görünüyor işlemcin hız olarak.

2- Level'a adam aramıyoruz ancak zaman zaman Level'da adam aradığımız oluyor. Teşekkürlerinizi Tuğbek'e iletirim. Bu arada hangi takımda oynuyorsun Mertciğim...

Anakart'ta hareket Yok

Burak Bey, cevabınız için çok teşekkür ederim ama artık daha büyük bir problemim var. Artık bılgısayarım hiç çalışmıyor. Çalıştırdığım zaman fan, ekran kartı fanı çalışıyor yani sisteme elektrik geliyor ama ekran açılmıyor. Benim tahminim anakart üzerine çünkü ekran kartını yeni almıştım tüm sistemi söktüm sadece ekran kartı ve RAM'i bıraktım sistem yine çalışmadı. Bu benim anakartın yandığına dair testim oldu. Sizce ne yapmam gerekir anakartım slot işlemcili ve üretilmiyor. Bulmak çok zor, bana bir ev kullanıcısı için ve oyun oynamayı seven bir insan için ne tavsiye edersiniz? Terfi ettirirseniz lütfen parça isimlerini detaylı yazarsanız almam daha kolay olur. Birde ekran kartı ve diğer kartların en son sürücülerini nerelerden bulabilirim. Cevaplarsanız çok mutlu olacağım.

Gürdal Lüleci

Burak Bey yoklar efendim biz yardımcı olmaya çalışalım (Vay hain Burak el altından donanım sorusu ticareti yapıyorsun demek- TÖ). Ekran kartın ,ram ve işlemcinde sorun olmadığını kabul edersek(ki onları da arkadaşlarının bilgisayarlarında veya bir teknik serviste denersen daha sağlıklı olur) anakartının çalışmamasının bir kaç sebebi olabilir. Anakart diğer bileşenlerle yada kasa ile temas ederek kısa devreye sebep oluyor olabilir. Anakartın ile kasa arasında kalan bir vida yada iletken başka bir şey olmadığını kontrol et. Hatta anakartı söküp kasaya vidalamadan, bir Level üzerine yerleştir ve açıkta çalıştırmayı dene (Diğer dergilerle deneme aşırı elektrik yükünden anakart yanabilir- TÖ).

Slot işlemciler gibi slot anakartlarda piyasa bulunabilen parçalar değil artık. Yeni bir anakart ile birlikte işlemcini de değiştirmen gerekecek ki bu durumunda tercihlerini bilemediğim den (amd/intel) bir tavsiyede bulunamayacağım malesef. Sisteminin özelliklerini yazmadığın için upgrade konusunda da aynı cümleyi kurmak durumundayım. Donanım Pazarı bölümü sana bu konuda fikir verebilir, bir bakıver. Ekran kartı ve diğer kartların sürücülerini ve üretici firmaların web sitelerini www. level.com.tr de downloads bölümünde bulabilirsin.

Ses kartı Vırt'lıyor

Benim büyük bir sorunum var. Ses kartı ile ilgili. Bazı oyunlarda hoperlörden vırt vırt diye sesler geliyor. CS'de de aynı problem oluştu. Ses ayarlarına girdim CS'de "EAX donanımını destekle" seçeneğine tıkladım bir umutla ve de oldu. Baya sevindirik oldum ama sonra bazı oyunlarda yine bu sorun var ve bunlarda desteklenmiyor. Acaba bana yardımcı olur musun? Çünkü bazı oyunları sessiz oynamak zorunda kalıyorum, oyunlardan soğumaya başladım. Lütfen yardım.

Jesuskane derki, her ses kartı her teknolojiyi desteklemiyor ve malesef ses kartının ne olduğunu yazmamışsın. Creative ekran kartlarında EAX ayarlarını değiştirerek sorundan kurtulman mümkün olabilir. EAX'ı oyundan önce açıp kapatarak pozisyonel ses olmasa bile ortamları devreye sokabiliyorsun.

Eğer ses kartın Aurial türevi ise öncelikle ses denetimlerine girip 3D Stereo'yu kapatmayı deneyebilirsin. 3D Stereo'ya ulaşmak için izlemen gere-

Biliyor muydunuz?

Geçen ay söylendik diye Level okurlarının inadına birimleri daha da bir yanlış yazdığını... bilmiyordunuz.



ken yol; ses denetimleri/3ddepth/gelişmiş/3dstereo. Eğer ses denetimlerinde 3Ddepth yoksa;seçenekler/özellikler bölümünden 3Ddepth'i işaretleyerek ses denetimlerine ekleyebilirsin.
Sorununu bu yollarla çözemez ise ses kartının güncel sürücülerini yüklemeyi deneyebilirsin.

PC, Xbox El Ele...

Ben şu an bir PC sahibiyim. Yakın bir zamanda da Xbox almayı düşünüyorum, ama PC' yi bırakmayacağım. Zaten sorularım Xbox ve PC ile ilgili denilebilir.
1) Okuduğum bazı dergilerden Xbox' da PC portunun olmayacağını duydum. Bu doğru mu? Dahası, PC portu ne için kullanılıyor, PC portu olsaydı ne gibi avantajlarımız olurdu, dahası biz şu an neler kaybettik?
2) Şubat 2001 sayınızdaki Xbox incelemesinde, Xbox' ın Ethernet kartının bulunduğunu söylediniz. Ama benim merak ettiğim bir konu var:
a) İki Xbox buradan bağlanabilecek mi?
b) PC ile Xbox' ı buradan birbirlerine bağlayabilir miyim?
c) PC ile Xbox' ı buradan bırbirini bağladığım zaman Windows Xbox'ı tanır mı? Malum, Windows bu!
d) PC, Xbox' ı tanısa bile, bilgisayarım KabloNet gibi bir sistemle internet ağına girebilecekken, buradan bir ethernet kablosuyla da Xbox'ımı PC'ye bağlayıp, onu da internet ağına açabilir miyim? (biliyorum Xbox internette sörf yapamaz. Oyun oynamak içindı bu soru.)
3) Şimdi Xbox PC sistemi kullanıyor. Peki diyelim ki manyaklık ettim, Xbox' ı açtım. Diyelim ki ben bunun parçalarını söktüm, tekrardan taktım. Garantisi biter mi? (Yani bööle bişey yapmam da, hani uzman bir aabiciim olunca, bir ihtimal!)
4) Xbox' ın modifiye USB girişi ne işe yaramakta? Ayrıca Xbox' ın kullandığı ses kartı, EAX'dan daha mı iyidir?
5) Sistemi PC' lere benzediğinden PC oyunlarının Xbox' a kolayca aktarılması mümkün mü? Bu durumda ne gibi yazılım donanım gerekir? Dahası, ileride çıkacak olan Türk yapımı oyunları yapan firmaların maddi durumları buna yetecek midir?
6) Son soru: Bunu sizin fikirlerinize bırakıyorum. PC için çıkabilecek %100 online oyunlar ve Xbox versiyonları aynı ortamda oynanabilir mi? Ya da böyle birşey mümkün mü? Ve de şu yakında çıkacak olan Quake 4, Doom 3, Half-Life 2 gibi oyunlar Xbox için çıkar mı? Bakıyorum çünkü Quake' lerin hepsi ya PSX ya da PS2 için çıkmış durumda. X-Box gibi grafik canavarı bir alete sanırım bu oyun çıkacaktır. Yanılıyor muyum?

Orhan GÜNDOĞDU

Selam "Allah seni başımızdan eksik etmesin Orhan". Yakın bir zamanda X-box ülkemizde satışa sunulursa al tabi.
1- Sinirlerim bozuldu. No Comment. (Yeni oyuncu tabii. Sorunun ağırlığına dayanamadı. PC Portu diye bir şey hiç duymadım. Olsaydı mutlaka harika şeylere yarardı. Ama böyle bir şey hiç olmadığı için hiç bir şey kaybetmedik. PC Portunu duyduğun dergi hariç :) - TÖ)
2- a) Elbette. (Bu yolla 4 Xbox bağlayıp 16 kişi multiplayer Halo oynanabiliyor mesela –TÖ)
b) Hiç sanmıyorum. (Xbox'ı her hangi bir PC networküne tanıtabileceğin ayarlar mevcut değil- TÖ)
c) Tanıştırırsan tanırlar belki gezerler tozarlar yerler içerler, ilişkilerine software karıştırmazlar.
d) Eee ilişkilerine hardware da karıştırmazlar.
3- Şimdi diyelim ki bisikletten düştün kolun kırıldı, sonra araba çarptı kalçan çıktı, kalem battı gözün çıktı, köpek ısırdı bacağın koptu, manyaklığın tuttu ikide jilet attın sence vaden dolar mı?!! (Aha bak bir yazar daha gitti. Uzman psikoloğu çağırın. Acil durum verin. Arkadaşlar abanmayın sorularınızda lütfen. Yani size yazar yetiştiricez diye canımız çıkıyor. Daha 15 dakka önce girdi oyuna çocukçağız, vah vah- TÖ)
4-Modifiye USB girişine modifiye USB aygıtları takıyorsun (Tuğbek dağıldım düzeltirsin artık- JK). EAX bir ses kartı değildir. Bu durumda cevap verilemez bu soruya (EAX nedir yenir mi başlıklı mail'ını bekliyorum heyecanla- JK)
5-Kolayca aktarılması mümkün değil. Sen bir Microsoftu ara orada Gates soyadlı bir arkadaş var ona bir danışıver hatta bizi de bilgilendiriver bu konuda bizi daha sonra. Türk firmalar konusun da da tek diyebileceğim no comment. (3 birim Treoskpletin yapın, acil ameliyat odasını hazırlayın, hemen EKG çekilsin. Hareketlenin biraz hastayı kaybediyoruz!!!- TÖ)
6-Şu anda olmamakla beraber ilerde de olmayacak demek değildir bu. Bahsettiğin oyunlar X-box ta çıkar mı bunu bizlere ancak zaman gösterebilir sevgili kardeşim. (Tamam nabız düzeldi. Hemen yoğun bakıma alın– TÖ)

> **"Şimdi diyelim ki bisikletten düştün kolun kırıldı, sonra araba çarptı kalçan çıktı, kalem battı gözün çıktı, köpek ısırdı..."**

Benim Makine "Zetina, her genç kızın rüyası"

Benim makine P3 866 128MB SDRAM NVIDIA 32MB TNT2 M64.
1- Son çıkan bütün oyunlarda belirgin bir yavaşlama oluyor acaba olay RAM'den mi kaynaklanıyor yoksa işin ekran kartıyla da alakası var mı?
2- Bilgisayara "Winfast Geforce 4 MX 440 64MB DDR TV-out" (125$ diyo) taksam işe yarar mı? Verdiğim paraya değer mi? Makine kaldırır mı? Soru 1 deki sorunu bu ekran kartıyla çözebilir miyim?
3-Ram takmam gerekirse RD mi DDR mı taksam iyi olur?

Ata Doğan

1- Kullandığın işletim sistemini yazmamışsın, ki XP nin evlerimize girdiği andan beri bu önemli bir kriter haline geldi bu ve benzeri soruları cevaplarken. XP ile Windows 98 arasındaki performans farkları ciddi oranlara ulaşıyor genellikle. Her yeni çıkan oyun daha fazla poligon daha fazla efekt daha fazla o daha fazla şu derken birer kofigürasyon canavarı haline geliyor ve hızla evlerimizdeki mevcut sistemleri yetersiz kılıyor . Sistem bileşenleri için en son sürücüleri çekerek (TNT2 hariç. 5 serisi detanatorler daha sağlıklı çalıştırıyor bu kartları) gözle görülür olmasa da performans artışı sağlayabilirsin. RAM'ini arttırıp birde ekran kartını upgrade edersen uzunca bir süre daha rahat rahat oynayabilirsin oyunları.
2- GeForce4 MX 440 fiyatına göre oldukça iyi bir ekran kartı. Bence tercih edebilirsin. Soru 1'in bir kısmını çözer bu. Ama 128MB RAM eklemen gerekiyor yine de.
3- Anakartını yazmamışsın ama anladığım kadarıyla mevcut sistemin SDRAM destekliyor. Yani anakartını değiştirmeden RD yada DDR RAM takma şansın yok.



Matrox'un yeni ekran kartı Parphelia'nın ilk resmi. Üzerindeki fan piyasaya sürülecek üründe de böyle olacaksa işimiz var.

Dakika 85, durum hala 3-3 sayın seyirciler. Orhan orta sahadan topu sürüklüyor ve Editör Spor oyuncularını tek tek geçiyor. Şimdi ceza sahasının girişinde roket gibi bir şut. Jesuskane topa doğru hamle yapıyor ve topu dışarı çeliyor. Ama kendisi ağlarda. Sağlık görevlileri onu ağlardan çözerken bayağı uğraşacaklar.

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın ahiret sorusunu atan arkadaşımızın aslında donanımlarıyla ilgili bir sorunu yok. Onun dergi bambaşka.

Selam Level
Herkese mehaba diyor ve lafı uzatmadan sorularıma geçiyorum.
1. Benim bilmem ne bilmem ne anakartım var. Sağolsun arkadaş bir kopya Harry Potter'ın üzerine bastığım için driver cdsini kırdı. Gerçi basmadım ama neyse uzatmıyım. Bu cdyi aradım taradım vs. vs.. Bu cdyi nereden bulacağımı söyle yeter.
2. Ben bilgisayarımda Midtown Madness2 oynarken uzakta ki nesneler bişi bişi oluyor.
3. Son olarak bir ilan vermek istiyorum SENİ SEVİYORUM ÖZÜMCAN. Ohhh bee rahatladım.
Neyse bu mailin son kısmındaki seni seviyorum mesajını yayınlarmısın. Biliyorum içinden herkesin mailini yayınlarsak ne olur bizim halimiz diyorsundur. Ama lütfen yayınla başarılar.

İlye İlye Toygar Sara

Ah Tolga Vah Tolga. Fark ettiğin üzere buraya sığsın diye mail'i biraz kırptım. Zira bizim için donanım sorunların değil duyguların önemli. Bu nasıl bir aşktır ki seni Teknik Servis'lere düşüren. Özümcan yüzünden overclock CPU'lara döndürüp abuk sabuk şeyler yapman neden? Burası ilanı aşk edilecek yer mi TOYGAR!!! Kızın kapısının önüne güllerle yaz adını, şarkılarla haykır gece vakti penceresine. Sanıyormusun ki şunu gördükten sonra Özümcan sana bakacak. Valla bence hiç şansın kalmadı. Bu arada arkadaşlarınla çok dalaşma ve CD'yi Vestel teknik servisten iste.
miz oyun delisiyiz, DOOM 3 bizim sistemlerde çalışmazsa Carmack'ın tepesine tüneriz o ayrı.



neizliyoruznedinliyoruz

böyleısırığacankurban!

Şu ana kadar birçok çizgi roman kahramanının filmi yapıldı, hatta devam filmleri bile çekildi. Bunlardan Superman, Batman, Kızılmaske ve X-Men aklıma ilk etapta gelenler. Çoğu gişede yapımcıların yüzünü kara çıkarmadı ve gerek izleyiciler, gerekse de eleştirmenler tarafından tutuldu ama sanki hep bir şeyler eksik gibi geldi bana. Bunun sebebi belki de Tommiks-Teksas'tan sonra ülkemizde en çok okunan, koleksiyonu yapılan ve kendimizi yakın hissettiğimiz çizgi romanın Örümcek Adam olması; beyazperdede en çok görmek istediğimiz kahraman da o olsa gerek. Galiba Amerikalılar için de Örümcek Adam'ın ayrı bir yeri var çünkü filmin vizyona girmesiyle tüm gişe rekorları birer birer süper kahramanın ağına takılmaya başladı.

Hatırlıyorum da yeni Örümcek Adam sayısı çıkar çıkmaz soluğu gazete bayisinde alırdım. Hele özel ciltlerini edinmek büyük bir ayrıcalıktı. (Evde bir türlü onları nereye koyduğumu bulamıyorum, delircem!) O zamanlar tabii ne Internet, vardı ne de bu kadar süper bilgisayar oyunları. Artık yavaş yavaş sanal kültür, çizgi romanların da yerini alıyor. Nostaljik satışlar dışında, çizgi roman piyasası oldukça durgun günler geçirmekte. Maalesef yeni jenerasyonlar çizgi roman okumadan ve onların verdiği hayal gücünden yoksun gelişiyor. Neyse, Örümcek Adamı'ın nasıl süper güçler kazandığını çoğunuz biliyorsunuzdur veya en azından duymuşsunuzdur. Yine de bir tekrar yapmak gerekirse, okuldaki bir deney esnasında radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılan Peter Parker'ın (Tobey Maguire) hayatı tümüyle değişir. Bu ısırık, ona özel güçler kazandırmıştır. Artık duvarlara rahatça tırmanabilmekte ve tavanlarda asılı kalabilmektedir. Ayrıca yaklaşan tehlikeyi önceden sezebilen bir "örümcek önsezisine" sahip olmuştur. Ama büyük güçler, büyük sorumluluklar getirecektir. Örümcek Adam ismini alan Peter, önce bu güçlerini para kazanma amaçlı kullanır fakat amcasının kötüler tarafından hunharca öldürülmesi üzerine hayatı boyunca kötülüklerle savaşacağına yemin eder. Öte yandan Norman Osborn (Willem Dafoe) adlı bir bilimadamı da sinir gazına maruz kalarak, insanüstü güçler kazanmış aynı zamanda kafayı da yemiştir; kendisine Yeşil Cin adını koyar. Böylece Örümcek Adam ile Yeşil Cin arasında amansız bir mücadele başlar. Örümcek Adam bir yandan da, Peter Parker olarak özel yaşantısını dengede tutmaya çalışmakta ve okulun popüler kızlarından biri olan Mary Jane Watson'dan (Kirsten Dunst) hoşlanmaktadır...





Filmin oyuncu kadrosu gerçekten çok sağlam, özellikle Willem Dafoe, Yeşil Cin için yerinde bir seçim. Gençliğin favori oyuncusu Kirsten Dunst ile Tobey Maguire da iyi bir ikili olmuş. Esas ilginç olan, Evil Dead gibi bir kült seriye imza atmış Sam Raimi'nin filmi yönetiyor olması. En son 'Gift' ile sıkı bir dönüş yapmıştı. Örümcek Adam'ın vizyona girişi, çizgi romanının 40. doğumgününe denk getirilmiş ve ikiz kulelerin yıkılmasının ardından filmden alakalı sahneler çıkartılmış. Fragmanlarla yetinilmeyip, kesinlikle görülmesi gereken bir film.

panikgüzeldir...

Onca dedikodudan sonra David Fincher'ın son filmi 'Panik Odası' gösterime girdi. Şu ana kadar sadece dört film (Alien 3, The Game, Seven, Fight Club) çekmiş olmasına rağmen, ismi çok baba yönetmenlerle birlikte anılan David Fincher tam bir sinema dehası, hatta onun için Spielberg'in varisi bile diyebiliriz. Elindeki malzemeyi o kadar stilize bir şekilde görselleştiriyor ki filmlerini hayranlıkla izlemekten başka bir şey gelmiyor.



Panik Odası, etkileyici bir gerilim filmi. Belki Fight Club'dan sonra biraz dudak bükeceksiniz ama emin olun, aynı senaryo başka bir yönetmenin elinde bir felakete dönüşebilirmiş. Meg Altman (Jodie Foster) kocasından yeni boşanmış orta yaşlı bir kadındır. 11 yaşındaki kızı ile birlikte Manhattan'daki görkemli bir eve taşınırlar. İçinde asansörü de bulunan bu üç katlı muhteşem evin en önemli özelliklerinden

haberiniz var mı?

KONSERE GEL KONSERE!

Bu yaz İstanbul'un konser trafiği çok yoğun. İnanılmaz gruplar geliyor ve şimdiden 'Nasıl yaparım da giderim?' dedirtiyor. Konserler farklı organizasyonlara dağıldıkları için maalesef hepsini görmek mümkün olmayacak gibi (tabii paranız varsa başka). Yine de H2002 müzik festivalinin programı oldukça doyurucu gözüküyor. Kimler yok ki? Kesin gelenler arasında Suede, Tricky, Muse, Groove Armada, Jay Jay Johanson gibi çok sıkı isimler var. Muse'u kaçıranlar için iyi bir fırsat olacak ve Jay Jay'i üçüncü kez ağırlayacağız ama kapanış bombası Suede ile bir ilk yaşanacak. 30 Haziran-3 Temmuz tarihlerinde düzenlenecek H2002'de tam 50 grup ve 25 DJ çalacakmış! Festival açık havada olacağı için şimdiden uyku tulumunuzu ve çadırınızı hazır edin derim. Henüz bilet fiyatları açıklanmadı ama her an durum değişebilir, gözünüz sitede olsun (www.h2000musicfestival.com)! Diğer konserlere gelince, bazı parçalarını bayıldığım Pulp, Sneaker Pimps ve birkaç sağlam isim daha 8 Haziran'da, 8000 kişilik Kilyos, Demirciköy plajında olacak (eğer tahmin ettiğim yerse arabasız zor gidersiniz). Bilgi için www.hippro.com adresine bakabilirsiniz. Ayrıca Manu Chao ve State of Bengal yine bu ay canlı canlı izleyebileceğimiz diğer baba isimlerden. Onlara da Babylon ev sahipliği yapıyor. Anlaşılan bazıları yaza hızlı girecek, bazıları da... neyse boşverin.



neokuyoruzneyapıyoruz?

biri, panik odası olarak nitelendirilen bir odaya sahip olmasıdır. Acil durumlar için tasarlanmış dört tarafı kalın çelik ile çevrili bu odanın içinde evin her köşesini gözleyen monitorler ve ayrı bir telefon hattı bulunmaktadır. Eve taşındıkları ilk gece üç soyguncu ile karşılaşan Meg ve kızı bu odaya saklanırlar. Ne var ki soyguncuların peşinde oldukları şey panik odasının içindedir. Böylece soyguncular odaya girmek için her yolu denemeye başlarlar...

Filmin oldukça sancılı bir çekim aşaması olmuş. Başrolü oynaması için anlaşılan Nicole Kidman, çekimlerin başlamasından bir hafta sonra dizinde meydana gelen sakatlık yüzünden filmden ayrılmak zorunda kalmış ve yerine filmde oynamak için Cannes Film Festivalinde Jüri başkanlığını reddeden Jodie Foster gelmiş. Bunun gibi birkaç olaya rağmen 'Panik Odası' oldukça başarılı bir film. Sadece jenerik bile filmin teknik üstünlüğünü belli ediyor. Mekan sınırlamasına rağmen inanılmaz kamera açıları kullanılmış. Jodie Foster'ın oyunculuğuna zaten laf yok, öte yandan Requiem For A Dream'den sonra Jared Leto'yu böyle bir rolde görmek tam bir sürpriz. Fincher, basit sayılabilecek bir senaryoyla bile olağanüstü bir atmosfer yaratabilecek kadar yetenekli bir yönetmen. Kısacası bu film kaçmaz...





yıldızlaraltındaaşk

Bazıları şanslı doğuyor, sevgili donanım editörümüz Tuğbek de onlardan birisi. İşte size, Star Wars Episode II: Klonların Saldırısı galasından bizzat izlenimleri: "Cuma akşamı Lütfü Kırdar'da Star Wars Episode II'nin galası vardı ve elbette ki kaçmazdı. Galanın özelliği tüm dünya ile aynı gün yapılacak olmasıydı. Ama Amerika ile aramızdaki saat farkı işleri değiştirdi ve bu gösterim Episode II'nin dünyadaki ilk gösterimi oldu. Bu yüzden Özen Film'i tebrik etmek gerekiyor. Filmi Hollywood'un bütün yapımcılarından, meşhur simalarından önce izlediğini bilmek hoş bir duygu.

Açıkçası filme korka korka gittim. Çünkü Episode I tam bir hayal kırıklığıydı benim için. Üstelik filmin romantizm yüklü olacağı, aşk filmlerine döndüğü iddiaları vardı. Neyse, film Star Wars logosu ile kopan alkışlarla başladı ve jenerikteki alkışlarla sona erdi. Aradaki 3-5 dakikalık gereksiz romantik sahneleri bir yana koyarsanız baştan sona harikaydı. Öncelikle film çok daha fazla Jedi'lar üzerine kurulu. Episode I'de figüran olan Master'lar bu sefer filmin kahramanları. Onlarca Jedi şovalyesini sırt sırta savaşırken izliyorsunuz. Üstelik filmin en iyi sahnesinin kahramanı bizzat Yoda usta. Sonra bu filmde Jar Jar sadece bir kaç saniyeliğine gözküyor; o ve benzeri gereksiz hiçbir karakter yok filmde.

Genç Anakin'i oynayan Hayden Christensen pek parlak bir oyun çıkarmamış. Ama Anakin karakteri ve filmdeki işlenişi çok iyi. Ayrıca Obi-Wan'da artık karakterini bulmuş (Ewan McGregor bu sefer çok daha başarılı). Filmin en büyük sürprizi Fett'ler elbette. Büyük kelle avcısı Boba Fett'in çocuk halinde de olsa yüzünü görebiliyoruz. Babası Jango ile birlikte süper bir ikili oluşturmuşlar ve bence en başarılı oyunculuk performansı bu ikiliye ait. Filmde Luke'un amcası ve halasının gençliklerini tanıyoruz. İlk filmdeki Tuscan'larda var.

Şimdilik her sürprizi mahvetmeden şu kadarını söyleyip bitireyim. Episode II ilk üç filmin havasını çok daha fazla yakalıyor. Bittiğinde Episode I'in tersine, keşke üçüncü filmde çekilmiş olsaydı da hiç kesmeden izleseydik dedirtiyor."

Güven Çatak | guven@level.com.tr

haberiniz var mı?

TIGLON FARKI

Bir filmi sinemada izlemenin zevki bambaşkadır ama evde koltuğunuza gömülüp, pijamalarınızla 'play' tuşuna basmanın konforu da ayrıdır. Ne vermek zorunda olduğunuz yer gösterici parası, ne de önünüzdeki beton kafalıyı ikaz etme sıkıntısı; kısacası filmle aranıza hiçbir şey giremez. Her gün biraz daha gelişen ev sineması teknolojileri, pek yakında bizi salonlarımıza hapsedecek gibi gözüküyor. DVD, Dolby Digital, Surround derken, paçayı her an kaptırabilirsiniz (tabii maaşınızı da). Yine de kaliteli seyir zevkinden yana bir sinema sever olarak ev sinemasını ve ilgili firmaları destekliyorum. Tiglon da bu işin üstüne düşen firmalardan biri. Şimdiden Buena Vista, Warner Bros, 20th Century Fox gibi dev isimlerle anlaşmış. DVD ve VCD üzerine çalışan Tiglon'un listesinde en son vizyon filmlerini ve büyük prodüksiyonları bulmak mümkün. VCD formatının tarihe karıştığını düşünüyor olabilirsiniz ama hala en pratik ve ekonomik format VCD'den başkası değil. Ayrıca sokaktan alıp, evde hüsrana uğradıklarınız dışında orijinal VCD'lerin ses ve görüntü kalitesi hiç fena değil (elbette ki DVD'nin yerini tutamaz ama aradaki fiyat farkı da malum). İzlediğim Tiglon VCD'leri gerçekten çok iyi, özellikle dublaj olayına bir hayli özen gösterilmiş. CD kapakları ve film künyeleri de çok şık hazırlanmış, koleksiyonculara duyulur. Ayrıntıları www.tiglon.com.tr adresinde bulabilirsiniz.



İşgal



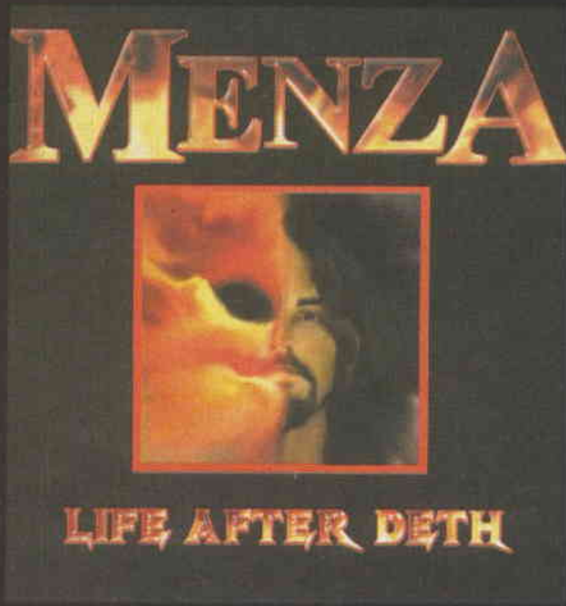
Yeni bir LEVEL işgaliyle beraberiz. Yakında derginin yarısını ben yazmayı düşünüyorum sırf Tuğbek'e inat :) Bu arada Nisan Mayıs ayları itibariyle gönül yaylarımızdaki gevşemeden dolayı gönül işlerimizdeki artan performansımız diğer işlerimizi ters oranda etkiledi tabii ki. İşler gecikti, sıkıştı, ödevler yapılmadı :) Blind Guardian bile gelmiyor, n'olcak bizim halimiz? Zaten rock starlar da birer birer dökülüyor. Ama hayat devam ediyor bizim için. Yaz da geldi konserlerle coşarız iyice artık :) Bu ay da yeni çıkan albümlere ağırlık vermeğe çalıştım. Tabii ki bu ayın olayı Manowar albümüydü. Ona da biraz fazla yer ayırdım haliyle. Hadi go go go!

Manowar
Warriors of the World (United)

Radyo Eksen'de Çağlan Tekil 80'leri, o yıllardaki metalcileri anlatıyordu. Ben 80'lere yetişemesem de 80 binlik çekme kasetleri, Blue Jean'deki Heavy Jean'de çıkan konser haberlerini ve Rock Kazanı'nı hatırlıyorum :) O zamanlar "metalci" denirdi. Bizler büyüyünce onlar gibi saç uzatacaktık falan filan... Programda 90'da çıkan albümlerden bahsediyordu. Manowar Kings of Metal albümü çıktığında herkesin manyak olduğunu söyledi. Harbiden de o zamanlar herkeste feci Manowar gazı vardı. Manowar t-shirt'ü, kalkan gibiydi :) Hatta ve hatta Athena o zamanlar Manowar çalardı. Şimdi metalci diye birşey kalmadı artık. Herkes herşeyi dinliyor. O zaman tek şey dinlenirdi. Metal! Şimdi Manowar'ın yeni albümü çıktı. Eski tayfada hala gaz var mı bilmiyorum. Ben de pek dinlemiyorum artık ama radyoda Hail and Kill'i duydum, işi gücü bıraktım evde bir pandomimci edasıyla gitarı aldım elime tımbırdattım :) Manowar albümleri böyle işte. Normalde aklına gelmez ama Manowar albüm çıkarıyormuş diye gözün döner. Yeni albüm yine beklendiği gibi olacak mı acaba?.



Manowar denince akla pek değişik şeyler gelmiyor. Zaten adamların "Manowar şarkı sözü yapma programı" var :) Veritabanında kingdom, steel, king, Thor, Odin, warrior, sword, fight, wind, blood, brother, army vs. gibi kelimeler var işte :) Giriyorsun şarkı ismini program ona göre veritabanından getiriyor kelimeleri ve al sana şarkı sözü. Şaka bir yana Manowar yine taş gibi bir albümle karşımızda. Öncelikle bir önceki albümdeki kadar dijital olmaması sevindirdi beni. Hatta Joey amcamız bastan distortion'u da çıkarmış. Yani albüm oldukça yumuşak bir sound'a sahip. Birkaç tane çok çok yavaş şarkı bulunuyor albümde. Hatta Turandot operası içinden Kalaf'ın görevine inancını haykırdığı bölüm olan Nessun Dorma Eric Adams'ın Pavarotti'den aşağı kalmadığını gösteriyor sanırım :)) Bildiğimiz opera bu şarkı. Ben mümkünse geçiyorum bu track'i :) Bazen de vokaller o kadar sertleşiyor ki nerdeyse brutal yapacak adam :) Neyse albüm yavaşlığına rağmen çok memnun etti beni. Zaten benden kolay kolay kötü eleştiri almaz albümler. Call to Arms ile giriş yapan Manowar, Fight for Freedom ile devamını getiriyor. Bu şarkılar benim en sevdiklerim. İşte opera geyiğinden sonra Swords in the Wind de klasik gitarlı, arpejli çok delikanlı bir şarkı olmuş :)) Albüme adını veren şarkı Warriors of the World bence albümün en iyi şarkısı. Gerçi pek ayırmadan dinledim albümü. Hatta kulağıma yapıştı diyebilirim. Uzun süredir böyle etkilenmiyordum sözlerden. İşte metalciyiz kardeşim :)) Yani bugüne kadar Manowar dinlemediyseniz bilemiyorum da ben dinlerken süper gazlandım. Kesinlikle tavsiye ediyorum.



Menza
Life After Deth

İşte aylardır beklediğim albüm sonunda elime ulaştı. Albüm hakkında pek bir bilgim olmadığından dolayı oldukça hevesliydim aslında. En sevdiğim grubun sevdiğim bir elemanı (Nick Menza'nın eski Megadeth davulcusu olduğunu biliyorsunuz dimi?) solo albüm yapıyordu. Hemi de tek başına. Bu tek başına olayına aslında pek inanamıyordum fakat vokali dinleyince anladım :) Adam hırs yapmış resmen. Albümdeki birkaç solo hariç tüm gitarlar, vokaller, baslar ve haliyle davullar Nick Menza'ya ait! Durum böyle olunca pek de parlak bir durum çıkmamış tabi ortaya. Vokaller çok çok kötü :)) Neyse ki bu demo tadındaki albümün çıkışından hemen sonra grubu toparlamış Nick ve gitarlara Suicidal Tendencies'dan Anthony Gallo ve Samantha 7 & Great White'dan Ty Longley geçmiş. Jason Levin ise basları çalacakmış. Tabi haliyle bir frontman de arıyorlarmış :) Albümün prodüktörlüğünü Megadeth'ten tanıdığımız Max Norman üstlenmiş. Heralde parada anlaşamamışlar veya kanka hesabına mı getirmişler nedir pek de belli olmuyor Max Norman olduğu. Zaten o bile kurtaramazdı bu kadar kötü bir albümü.

Neyse ben belki çok hevesliydim de ondan bu kadar kötü geldi albüm ama 13 şarkıdan birkaç tavsiye isterseniz: Açılış şarkısı Life Back, In My Life ve Devices derim. Nick'in de bahsettiği gibi Dave Mustaine'den oldukça etkilenmiş olmalı ki vokallerde etkileri görünüyor. Sonuç olarak tırt bir albüm.

DIO
Killing the Dragon

İlk grubunu 1957 yılında kuran (yuh be) Ronnie James Dio, 140 yaşında ve bu dünyaya kazık çakmış durumda sanırım :) Elf, Rainbow ve Black Sabbath'tan vokal yaptıktan sonra 20 yıldır solo olarak takılıyor. Heavy metal çok zevk almadığım bir tarz olsa da bazı örneklerini yakın buluyorum kendime. Killing the Dragon da bunlardan biri. Dio hakkında bildiklerim "Holy Dayva"dan ibaretken bu albumden sonra bir ısınma geldi diyebilirim. Hatta çok sevdiğim Black Sabbath'ın Dio'lu zamanlarını dinlemezdim bile. Artık bir geriye



dönüş yaparız :) Albüme gelince... İlk parça olan Killing the Dragon tam Caravan'lık olmuş. Direkt kendimi orda hissettim :)) Kesinlikle albümün en iyi şarkısı. (Yoksa tahmin etmiş miydiniz?) Yani ben abarttım sanırım ama çok sevdim albümü, şarkıları birbirlerinden ayıramıyorum desem yeridir yani... Along Comes a Spider, Scream, Push derken albümün track list'ini sırayla yazacağım nerdeyse :) Artık bir Elf olduğuna inanmaya başladığım bu adam hala Rock and Roll diye de şarkı yapmışya gerçekten bu müziğe ne kadar bağlı olduğunu görebiliyoruz. Yani sakın albümdeki şarkıları eski kafa metal filan sanmayın. Müzik çok modern ve gayet akıcı. Hayır hayır Dio dedem değil, elime para da tutuşturmadı :)) Ama ben kendim de şaşırmasam bu kadar sevmeme, yazmadım zaten... Bir de Dio sevenler dinleyince ne yaparlara acaba?

Deicide
In Torment in Hell

Off işte en sevdiğim death metal grubu. Bu gitar tonu, ayı vokaller of ya of :)) Krizmiş, işmiş, sevgilin mi terketmiş bana mısın demeyeceksin. Takacaksın Deicide'ını dünya umrunda olmayacak. Hatırlıyorum da üniversite sınavına hazırlanırken Once Upon the Cross albümünü ezberlemiştim :)) Birbirlerinden çok farkı olmasa da Deicide albümlerini severim. Genelde ilk şarkılar koparıcı olur. Bu albümde de öyle bir durum söz konusu. İlk şarkı In Torment in Hell'e giriş süper olmuş. Fazla konuşturmayın beni sözlere girersek iyice sakata gideceğiz :) İşte albüm benim oldukça hoşuma gitti. Geç de olsa edindim. Albüm hakkında ne yazsam

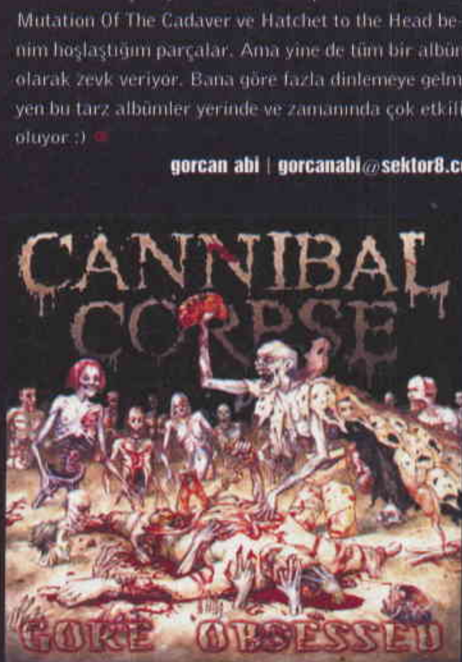


diye düşünüyorum da açıkcası aklıma pek birşey gelmiyor. Vengeance Will Be Mine ve Child of God'u kesinlikle dinlenmesi gereken parçalar. Ben sevdim ama neden sevdiğimi de anlatamıyorum. Belki de şu andaki ruh halime hitap ediyordur... Hah şimdi aklıma geldi Glen Benton yıllar öncesinde 33 yaşına geldiğinde öleceğini söylemişti, bu arada adam nerdeyse kırkına vurdu hala tık yok. Hafiften tırt adam mıdır diye de düşünmeden edemiyorum :)

Cannibal Corpse
Gore Obsessed

Hatırlıyorum da kuzenle Butchered at Birth albümünü dinlerken auto reverse'lü teypte kasedin arkasını çevirmiştik de şarkı değişmemiş sanmıştık. Sonra birkaç kere daha denedik hala olay aynıydı ama en sevdiğim Cannibal Corpse albümüdür kendileri :) Grubun sekizinci albümü olan Gore Obsessed 12 parçadan oluşuyor. Bundan önce de bir konser albümü çıkaran grup aslında uzun süredir ilgimi çekmiyordu. Ben de bu sayfaları yaparken yeniden eski dinlediklerime geri dönüyorum sanırım :) Gore Obsessed klasik Cannibal Corpse rifleriyle dolu bir albüm. Sonundaki sürpriz de Metallica'dan No Remorse'u cover'lamaları. (Sürpriz filan kalmadı tabii artık.) Bleeding'den sonra ayrılan Chris Barns'ı aratmayan vokalist ile grubun performansı bence çok iyi. Albümde Compelled to Lacerate, Mutation Of The Cadaver ve Hatchet to the Head benim hoşlaştığım parçalar. Ama yine de tüm bir albüm olarak zevk veriyor. Bana göre fazla dinlemeye gelmeyen bu tarz albümler yerinde ve zamanında çok etkili oluyor :) ■

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com



neleroloyor

⏭⏭ Resmi web sitelerindeki açıklamaya göre Mr.Big dağılmış.

⏭⏭ Type O Negative gelecek albümlerinde yer alacak 9 şarkıdan oluşan demolarını piyasaya çıkarmış.

⏭⏭ İsveçli gotik grubu Lake of Tears, beşinci albümleri The Neonai ile aramıza dönmeye hazırlanıyormuş.

⏭⏭ 2003 yazına kadar müzik yapmayacaklarını açıklayan Slipknot, grubun lideri Corey Taylor'un solo projesinin bitmesini bekleyecek sanırım.

⏭⏭ Testament ve Death eski gitaristi James Murphy, beynindeki tümör için tedavi görecekmiş. (Death'te çalanlar lanetli midir nedir?)

⏭⏭ Ağustos'ta yapılacak olan Wacken Festivalinde Blind Guardian, Bruce Dickinson, Kreator, My Dying Bride ve Borknagar gibi gruplar ile Mezarkabul de sahne alacakmış.

⏭⏭ Guns N' Roses eski davulcusu Steven Adler, yaptığı açıklamada Axl olmadan Slash, Izzy ve Duff ile grubu tekrar toplayabileceklerini açıklamış. Axl'sız Guns'ın Freddie'siz Queen gibi olacağını da itiraf etmiş.

⏭⏭ Geçen ay odasında ölü bulunan Alice in Chains vokalisti Layne Staley'in ölüm nedeni kesinleşmiş: Eroin ve kokain karışımı.

⏭⏭ Metallica sekizinci stüdyo albümleri için stüdyoya geri dönüyormuş.

⏭⏭ Unleashed yeni CD'sinde Venom'dan Black Metal'i cover'layacakmış. Fakat sözleri biraz daha farklı olacak olan şarkının adı da Death Metal olacakmış.

⏭⏭ Dave Mustaine'in Megadeth'i bitirmesinden sonra, David Ellefson yaptığı açıklamada eğer bir teklif gelirse memnuniyetle Metallica'da çalacağını söylemiş. Şu anda da Al Pitrelli ile Sebastian Bach arkasında turdalarmış. Ayrıca David gitarlarını baslarını ve bilumum ekipmanını konserde giydiği ceketine kadar ebay.com'da satıyor. Ve felaket ucuza gidiyor aletler. 500 dolara Explorer bas gördüm kafayı kırdım bur da :)) İlgileniyorsanız davidellefson.com...

⏭⏭ Jeff Hanneman'la Kerry King kavgalıymış, Tom Araya girmiş barışmışlar :)) Bööööö

FRP
FANTASY ROLE PLAYING

Sana farklı bir strateji öneriyorum Artoo : Bırak, wookie kazansın! (C3PO, R2-D2 ile Chewbacca oyun oynarken.)

-Dergiye göz atarken bu sayfada durmaya karar verdin...
-Dergiye göz atarken bu sayfada durmaya karar verdim...

-Çünkü yazılanlar çok ilgini çekti.
-Çünkü yazılanlar çok ilgimi çekti.

-Hatta dergide en sevdiğin köşe burası...
-Hatta dergide en sevdiğim köşe burası...

-Üstelik yazarları çok zeki, bilge ve karizmatik.
-Üstelik yazarları çok zeki, bilge ve... Hişşt, ne diyon sen deminden beri ?!!

Çok uzak olmayan bir galakside bu yazı yazılmaya başlandığı sırada henüz Yıldız Savaşları Bölüm II : Klonların Saldırısı Türkiye'de gösterime girmemiştir, bir kaç gün içinde girecektir. Ancak güzide dergimizin donanım yazılarıyla ve yeraltı çalışmalarıyla tanınan T. kod adlı (yuh artık!) elemanı, galaya bulduğu biletler ve Türkiye'nin jeopolitik konumu sayesinde filmi tüm dünyadan önce seyretmiştir ("force bal!", "force olmaz böyle şey!"). Bu bize reva mıdır Level halkı?! Bu şahıs olur olmaz zamanlarda filmden sahneler anlatmaya başlamakta, hatta daha ileri giderek sonunu söylemeye cüret etmektedir.. "Abi, bir de filmin öyle bir yeri var ki..." şeklindeki söylemler, dergimizde rahat huzur bırakmamıştır. (Tuğbek'i gördüğümüz yerde, daha fazla yaklaşmasın diye "force push" kullanmaktan güç müç kalmadı dergide. Ama az kaldı az!...)

"Strike me down...

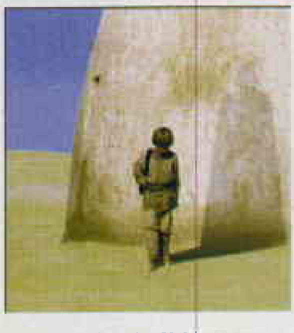
Yalnız Tuğbek'ten -istemeden de olsa- öğrendiklerim sayesinde merakım depreşmeye başladı. Hem onun yorumlarını, hem de fragmanları göz önüne alarak, Episode II'nin aksiyon dozu en yüksek Yıldız Savaşları filmi olacağını tahmin ediyorum (Tuğbek Anakin ile Amidala'nın on dakikalık canım-cicim-sevgi kelebeğim sahnelerini atlatabilirseniz yaşadınız diyor!). Üstelik Yoda'yı bir diğer büyük usta Mace Windu (Samuel Jackson) ile birlikte ilk kez ışın kılıçlarını kullanırken göreceğiz. Episode I'in yarattığı kısmi düş kırıklığına ilaç olmasını bekliyorum. Yalnız, daha ortalıkta billboard reklamlarının olmadığı geçen ay, filmin Amerika'da 16 Mayıs'ta gösterime gireceğini söylemiş, "Galiba biz yine yaz sonuna kadar bekleyeceğiz." demiştim. Meğer George Lucas, Peter Jackson'um yaptığı gibi filmi tüm dünyada aynı anda gösterime sokmaya karar vermiş, iyi de yapmış. Bu sürç-i lisan'dan dolayı nasıl özür dilesem diye düşündüm, bu ay köşenin tamamını Yıldız Savaşları'na ayırmaya karar verdim. Yukarıda "FRP" yazıyor, doğrudur, ama zaten bilim kurgu, çizgi roman vb. de frp'nin uzak akrabaları sayılmazlar..















...and I shall become more powerful...

Yıldız Savaşları adının artık başlı başına bir marka olduğunu biliyoruz, hal böyleyken her film, yeni oyuncaklar, yeni posterler, çıkartmalar, anahtarlıklar anlamına geliyor. Birbiri içinden çıkan renkli parçalardan oluşan plastik ışın kılıçları da yeniden revaçta olacaklar. Ama www.masterreplicas.com adresinde bu kılıçların en "lüks" olanlarını bulabilirsiniz. Hele Anakin'in orjinal ışın kılıcına mutlaka bir göz atın, özellikle gece vakti aslından ayırt edilemeyecek bir model! Kılıcı görünce çenenizin düşmesi olasıdır ama merak etmeyin, 125 $ fiyatını görünce hemen toparlanırsınız!

Elalem ışın kılıcı yapar da, D&D ile birlikte Star Wars Role Playing oyununun da sahibi olan Wizards boş durur mu? Hemen kural kitabının yenilenmiş bir baskısını çıkarıverdiler. Oyunculardan gelen uyarılara göre tekrar düzenlenen ve içinde Klonların Saldırısı'na ait bölümler de bulunan kitap, masaüstünde Yıldız Savaşları'nı canlandırabilmek için gereksinim duyduğunuz her türlü bilgiyi içeriyor. Onun da fiyatı 40 $, gözlerinizden öper! Ağustos ayında da "Power of the Jedi" piyasaya çıkıyor. Jedi'lik müessesesinin ortaya çıkışı, tarihçesi, Jedi güçleri, vs. hepsine bu kitapta yer verilecek. Hadi



onun da fiyatını söyleyelim: 27 $ (Not alıyoruz, ya ikinci bir emre kadar bu adamların yeni bir kitap basmaları yasaklanacak, ya da üç vakte kadar zengin koca bulunacak!)

than you can possibly imagine."

Bir zamanlar bilgisayarının tüm sesli uyarıları Yıldız Savaşları'ndan derlenmiş biri olarak -ki hala windows açılırken Imperial Star Destroyer'in ışıkları yanıp söner ekranda-, filmler konusundaki bilgime güvenirdim. Hatta "Your lack of faith ıs disturbing..." ya da "Let the wookie win!" gibi bir iki replik de durur kafamın bir köşesinde. Ama geçenlerde bir araştırma yaparken Yıldız Savaşları hakkında gölgede kalmış o kadar ilginç bilgilerle karşılaştım ki! Eminim sizin de ilginizi çekecektir. Buyrun, Yıldız Savaşları ve hiç duymadıklarınız, görmedikleriniz :

-Episode I'i dikkatle izlerseniz, Qui Gon'a "Why do I sense we've picked up another pathetic life-form?" dediği sahnede Obi Wan'ın saç örgüsünün sağdan sola geçmiş olduğunu fark edeceksiniz.

-George Lucas, Luke'u önce kadın olarak tasarlamış, ama Leia karakterini yarattıktan sonra bundan vazgeçmişti. Ha, Luke'un soyadı da Starkiller olacaktı!

-Darth Maul'u oynayan aktör, aslında dövüş







sahnelerinin nasıl olacağını göstermek için gelen bir dublörden başkası değildi. Lucas elemanı beğenince sesinin üzerine dublaj yaparak filmde oynattı (Bu da "Neden Darth Maul'un koca filmde iki üç repliği var?", "Adam filmde ya kazık gibi duruyor, ya da dövüşüyor, o kadar!" muhabbetlerini açıklar herhalde.)

-Dublajdan nasibini alan bir diğer oyuncu da David Prowse (Darth Vader) idi. Yalnız, Prowse, Dath Vader'in kendi sesiyle değil de James Earl Jones'un dublajıyla perdeye yansıyacağını filmi izleyene dek bilmiyordu!

-Chewbacca'yı canlandıran Peter Mayhew, filmden önce Londra'da bir hastanenin kapıcılığını yapıyordu.

-Episode I'de senato odasında Amidala'nın oylama istediği sahnede arka plan sol alt köşede E.T.'yi görmek mümkün. Georg Lucas'tan Spielberg'e hoş bir jest!

-Bobba Fett'in maskesinin ardındaki yüzü merak mı ettiniz? Episode V'te aynı aktör, Prenses Leia'yı Cloud City'de Vader'ın gemisine götüren muhafızdan başkası değil! Leia'nın Luke'a bir tuzağa doğru gittiğini anlattığı sahnede yüzünü görebilirsiniz.

-Amiral Piett, birden fazla Yıldız Savaşları filminde görülen tek imparatorluk subayıdır (Diğerlerinin akıbeti malum...).

-Wedge Antilles (Episode IV'ün başında C3PO ve R2-D2'nin sahibi, Vader'ın bastığı elçilik gemisinin kaptanı, sonradan asi filosunun has adamı), her üç filmde de oynayan tek yardımcı oyuncuydu. Yirminci yıl özel versiyonlarında Bobba Fett'in Episode IV'e eklenmesiyle Bobba da bu ünvana ortak oldu.

-Üstelik aynı Wedge Antilles'in (ya da gerçek adıyla Denis Lawson) ünlü bir de yeğeni vardır : Bugünün Obi Wan'ı Ewan McGregor!

-Episode I'de Leia'nın hücresinin duvarında, Episode IV'te Jar Jar'la dövüşen droidin sırtında, Indiana Jones Raiders of the Lost Ark'ta Mısır'daki bir aracın plakasında ve daha pek çok Lucasarts yapımında 1138 sayısına rastlarız. 1971 yılında THX-1138 adlı bir filmle sinemacılık yaşamına başlayan adamın, ileride Yıldız Savaşları ve Indy'nin yaratıcısı George Lucas olacağını kim bilebilirdi ki?

-Episode IV'te Luke Ölüm Yıldızı'nı havaya uçurmuş, X-Wing'ini hangara parketmiştir. Ama savaşın heyecanından olsa gerek, Leia'ya gerçek yaşamdaki adıyla "Carrie" diye seslenir. Bu





hata dublajda düzeltilmiş olsa da Luke'un ağız hareketlerine balıp gerçeği görebilirsiniz!

-Episode VI: Return of the Jedi'nin adı önce "Revenge of the Jedi" olarak kararlaştırılmıştı, ta ki George Lucas bir lise öğrencisi tarafından yazılan "Neden intikam Jedi düşüncesiyle bağdaşmaz?" konulu tezi okuyana dek!

-Eski profesyonel halterci David Prowse'ye Chewbacca ve Vader rolleri arasında seçim yapma şansı sunulmuştu. O, karanlık tarafı seçti.

-Episode IV'te C3PO ve R2-D2'nin kontrol odasında yakalnıp götürüldükleri sahnede arkadaki Stormtrooper'a bakın, kafasını kapıya çarptığını göreceksiniz!

-Episode I'de gemi için yedek parça aradıkları sahnede, kurcalamakta olduğu droid Jar Jar'ın dizine tekme atar. Biraz daha dikkatli bakarsanız tekmenin dize değil, çok daha hassas bir bölgeye (gerçi gungan anatomisini bilmiyoruz ama...) isabet ettiğini görebilirsiniz.

-Yine Episode I'de Qui Gon'un haberleşme cihazına yakından göz atın. Üzerine çipler ve bir takım elektronik aksamlar yapıştırılmış bir bayan jileti göreceksiniz!

-Chewbacca'yı canlandıran Peter Mayhew, filmden sonra Londra'daki hastanenin kapıcılığına geri döndü.

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

PS: www.starwars.gen.tr'yi takip edin, kronoloji.starwars.gen.tr adresinde Elif "Mara Jade" Umar tarafından çevrilen ve Yıldız Savaşları evreninin filmlerden taa 13.500.000.000 yıl öncesinden başlayan bir tarihçesi var. Sith lordlarının ortaya çıkışı, cumhuriyetin çöküşü, imparatorluğun yükselişi ve daha tonla bilgi, 23 bölümde fazlasıyla detaylı biçimde anlatılmış. Ayrıca www.theforce.net'i de tavsiye ederim.
PPS: herhalde duymuşsunuzdur, blind guardian konseri iptal, yorum yapmayacağım.

IMPRESSIVE! MOST IMPRESSIVE!

1984

George amca aklını başına devşirdi mi ne?



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Filmi gideyim mi? Bir halt da bana sorma yahu!

Aslına bakarsanız köşe yazısı hazırdı ve hatta dizgiye bile verilmişti. Doğrusu pek iç açıcı bir yazı değildi, bir nevi içimi dökmüştüm sayfaya. Ama kimin ne umrunda ola ki? Kaldı ki benim bile umrumda değil artık kimin ne dediği, buna kendim de dahil.

Sonra tam öğle vakti berber koltuğuna yayılmış o keskin usturanın kafa derimde tatlı tatlı gezinmesini hissederken telefon çaldı. Selçuk telefonun öbür ucundan nefes nefese bilet bulduğunu söyledi. Ardından Sinan aradı ve o da Selçuk'un bilet bulduğunu söyledi. Ben departmanlar arası iletişimin ne denli mükemmel olduğunu düşünerek ve başka birinin daha bilet konusunda arayıp aramayacağını merak ederek şirkete doğru yola koyuldum.

Bilet önemli bir nesnedir. Para denen kağıdın başka bir kağıtla takas edilmesi ve o diğer kağıdın insana normalde giremeyeceği yerlere girme hakkı kazandırması olayı beni her zaman güldürmüştür. Kağıtlar elden ele dolaşır, sizin cebinizden çıkıp dünyanın öbür ucundaki bir herifin cebine gider. Burada ana sorun şudur, aldığınız biletin sağladığı olanak verdiğiniz paraya değecek midir?

«Para denen kağıdın başka bir kağıtla takas edilmesi ve o diğer kağıdın insana normalde giremeyeceği yerlere girme hakkı kazandırması olayı beni her zaman güldürmüştür.»

All Too Easy...

Sinan, Selçuk ve ben arabaya atlayıp sinemaya doğru yola koyulduğumuzda kafamızda büyük bir soru işareti vardı. Her ne kadar Tuğbek filmin iyi olduğunu söylese de, olur olmaz uyuya kalan bir adamın lafına ne kadar güvenebilirdik ki? Öte yandan Cem filmin iğrenç olduğunu söylemişti, ama o adamın da çeşitli konulardaki zevklerini birazcık olsun bildiğimizden, söyledikleri kafalarımızdaki soru işaretlerine ilaç olmamıştı. Tek çare gidip Star Wars: Attack Of The Clones ile yüzleşmekti.

Bu noktada George Lucas amcanın bundan önceki filmi olan Phantom Menace ve Jar Jar Binks karakterlerini hatırladık, bu da midemize kramplar girmesine yetti. En azından benim mideme, çünkü şirin ve sakar yaratıklarla dolu bir Star Wars filmi daha seyretmeyi bünyem kaldırmayacaktı şüphesiz. Return of The Jedi ve orada okla Stormtrooper avlayan minik ayıcıklar aklıma geldikçe sinirden beynim döner halen. Ben bazıları gibi Episode 1 için "çocuk filmi" yakıştırması yapmayı doğru bulmuyorum şahsen, çünkü gerçekten çok daha eğlenceli "çocuk filmleri" seyrettim, halen de seyrederim. Çizgi film yakalamak için sabahın köründe yatak yerine oturma odasına giden bir adamdan ne beklenir ki? Ama Lucas amca Episode 1 ile "çocuk filmi" olayının ötesine geçmiş, kokmayan ve bulaşmayan, eğlencelik bir şey yaratmaya kalkmıştı. Bir nevi kabak çekirdeği gibi yani, ancak çabucak bıkılan türünden.

Obi Wan Has Taught You Well...

Sonra ışıklar söndü, karanlık bizi bağrına aldı ve sessizlik hakim oldu. Sinema salonundan bahsediyorum tabii, merak etmeyin yine o tuhaf yazılarımdan birine başlamak niyetinde değilim. Ve bir grup insan "HÜAAA" "FIYUU" sesleri ile birlikte el çırpmaya başladılar. Her neyse, neden bilmem, sinema salonunda oynayan bir filmi alkışlamak ya da yuhalamanın yapılacak en büyük denyoluklardan biri olduğunu düşünmüşümdür hep. Ortamda alkışları duyacak bir aktör yoktur. Aktörler dünyanın başka bir yerinde filmden aldıkları parayı yemekle meşguldürler.

Evet, film başladı. Ve Selçuk orijinal dublajlı filme bilet almış olduğunu görüp derin bir nefes aldı. Eğer tersi olsaydı elimden çekeceği vardı çünkü. Ve bizler oturup Attack Of The Clones izledik. Yıllar sonra adam gibi bir Star Wars filmi seyretmenin ne demek olduğunu yeni nesil anlayamaz sanırım. Nesiller arası çatışma tabii, ben de Matrix izlerken o denli büyük bir heyecan yaşamamıştım.

Demek istediğim o ki, Episode 2 tüm beklentilerimi aşan bir film olmuş. Bu defa tamamen yetişkinler için yapılmış, savaşın savaşa benzediği, arka planda büyük bir politik entrikanın döndüğü, masum bir aşk hikayesi kisvesi altında bir insanı delirmeye iten sebeplerin irdelendiği çok güzel bir film bu. Anakin ve Padme arasında yaşanan aşk aslında bir diktatör ve bir demokrat arasındaki ilişkiyi de ortaya koyuyor. Zaten aşık olmalarındaki en büyük sebep zıt kutupların birbirini çekmesi kuramıdır kanımca.

Teşekkürler Lucas amca ve onun işbirlikçileri! Yıllar sonra bize adam gibi bir film sunup hayalgücümüze hitap ettiğiniz için teşekkürler! Artık filmlere oyuncak aylar doldurmadığınız için teşekkürler! Ve Jar Jar Binks'e hayatının sakarlığını yapıp galaktik bir iç savaş başlatma imkanı tanıdığınız için teşekkürler! Pöh, o sefil yaratığın ikinci filmde de rahat durmayacağını bilmem gerekirdi!

Tedaviden önce ve sonra!



Allahımköşeyazısıyazıyorum!

İsyan ediyorum artık sıra bendeeeeee

ejderhanın ini

Aaa ama nereye kadar gidecek bu böyle? İyiki Fırat dergiye girdi ya. 5 aydır bi köşe yazısı yazamadım. Bana ne kardeşim adam Gamepro'dan geldiyse geldi. Eh iyi yanı burada bir tokatlanacak adam benmiyim yani? Tuğbek'le Sinan müdür olduğu için devamlı yazar, Berker dergiyi ilk çıkaran adamdır, zaten köşesini elinden almak biraz cesaret ister. Malum o cüssesiyle elinizi alıp eeeee ne yapsa, ne yapsa eeeeee yani sonuçta ne yaparsa yapsın epeyi canınız acıyacaktır. Eh Serpil hem zeki hem çevik hem güzel o da yazmazsa olmaz. Geriye tepiklenecek bir ben kalıyorum galiba. Kimse kırılmasın diye sesimizi çıkartmadıkça tepemize bindiniz. İsyan ediyorum artık. Nereye kadar ya nereye kadar gidecek bu düzen? Vermiyorum kardeşim köşemi kimselere Allah Allah! Ha bu dergi yönetimineydi. Şimdi gelelim ikinci konuya.

Afra tafra

Ben şimdiye kadar köşe yazılarımda hiç dünyevi konularda bir şeyler karalamaktan hoşlanmamışımdır. Genelde bunu çok az yaparım. Çünkü hiç bir zaman hayat hakkında ahkam kesecek kadar büyüyeceğimi düşünemem. Her zaman öğrenecek bir şeyler vardır. Bir konuyu ne kadar iyi bilirseniz bilin mutlaka bilmediğiniz bir şeyler çıkar veya yeni şeyler icad edilir ve siz onları öğrenmek zorunda kalırsınız. Zaten iki kelime benim genel hayat felsefemi belirler: "Değişmeyen tek şey değişimdir" ve "Bildiğim tek şey aslında hiç bir şey bilmediğimdir". Bu yüzden öğrenmeye bayılırım. Böylelikle hiç bir zaman yaptıklarınızdan sıkılmazsınız. Eğer bir şey sizi artık geliştirmiyorsa ve size bir şeyler kazandırmıyorsa zaten ister istemez sizi sıkmaya başlar. Bu ilişkiler ve arkadaşlıklar içinde aynıdır. Senelerdir bir sürü şey paylaştığınız arkadaşlarınız bir süre sonra yerlerinde saymaya başladığında siz ise kendinizi daha da ileriye götürdüğünüzde ortak yanlarınız yıllardan yıllara azalmaya başlar. Bir yerden sonra ise birikimler uçurum halini alır ve belkide 10 yıllık arkadaşlığınız sıradanlaşır. Çünkü paylaşacak bir şeyiniz kalmamıştır. Aynı şeyi daha özel ilişkiler içinde rahatça söyleyebilirim. Kitap okuyormusun? Hayır, zaman bulamıyorum, param yok vs (hepsinin bir çaresi var halbuki). Peki herhangi bir aktivite yapıyormusun? E sinema falan işte. Eeee başka? İşte güzelim, alımlıyım, seksiyim, üzerimdekilerde Valentino... Evet ama Beşiktaştayken kafanı kazaen bir yere vursan sesi Bakırköyden duyulacak! (İstanbul'u çok iyi bilmeyenler için not: Arada bir kaç on kilometre var). Ya ağaçlar bile değişir! Yani odunlara haksızlık etmek istemiyorum burada. Ha yanınızda ayaklı bir boşluk gezdirmek istiyorsanız o sizin tercihiniz tabi. Malum bazen ihtiyaç anında el altında olmaları gerekebilir :)

« Yalnızca 200 kişilik bir yazı bu »



Mevsimlerle o bile değişir.



Gel keyfim gel

Hayatın tadını burada bulanlardanım ben. Devamlı gelişmek, devamlı farklı bir şeyler yapmak ve öğrenmek. Öğrenme hastalığı da denebilir buna. Şimdi yazıyı buradaya kadar okuduysanız yukarıdaki satırlara bakıp "adam ahkam keseme deyip basbayağı kesmiş işte" diyebilirsiniz. Yok vallahi kesmiyorum. Tek yaptığım oyunlar dışında kalan nadir köşe yazılarımdan birini yazarak kendi hayat görüşümü sizlere anlatmak o kadar. Bunu yapıyorum çünkü ilişkiler mevsimi geldi artık. Artık yaz aşkları zamanı. El ele deniz kenarında akşam yürüyüşleri, açık havada sırt üstü yatıp beraberce yıldızları izleme ve iki kat fazla hayal kurma zamanı. Bende bu arada içimi birilerine açmak istedim. Aklıma sizler geldiniz bir anda. O yüzden bu yazı herkese, ama özellikle beni çok iyi anlayacağını düşündüğüm 200 kişiye gidiyor yalnızca. Uzun zamandır ara arada olsa devamlı olarak mailleştiğim kişilere gidiyor. Ve ben köşemi ilk defa bu kadar özel amaçlarım için kullanıyorum. Bunu yapabilme lüksüne sahip olduğum için de çok mutluyum.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Gelecek ay köşe yazısı yazabileceğini düşünüyor musun? Kesinlikle hayır. Sinan kesinlikle müdehale edecektir. Değilmi sevgili müdürüm benim?

Sinan şu soru olayını kaldırsak. Ben bu kadar yazı yazdıktan sonra şu üç soru için kıvrım kıvrım kıvrılmaktayım ne dersin? Sinan'dan cevap beklemekteyim...

Belediyeler şu kavakları dikmeseler de biz hapşırmaktan kurtulsak. Yok belediyeler sürelli sağı solu kazıp, bir sürü hatalı iş yapmasalar olmaz. Tek isteğim daha uzun soluklu çözümler üretmeleri. Şimdi bu ağaçların yerine yenisini almak, eskileri söküp onları dikmek falan bir sürü para ve emek demek. Tüm bunlar ise vergilerimizin havalara savrulması manasına geliyor. Şunu zamanında düşünseniz olmaz mı beyler?

siz, sizolun...

cesur yeni dünya

«Hiç kimsenin bir yerlere varmak için çabalaması gerekemez. Çünkü aslında hepimiz varmak istediğimiz yerdeyiz.»

Böyle başlıyor kitap. Uzun bir ismi ve hayali bir yazarı var ama bunlar önemsiz. Önemli olan kitapta yazanlar. Asla bulamayacağınız ve asla varolmayan bir kitap işte. Şöyle devam ediyor...

"Eğer öz varlığımın bilincine varabilseydim, kendime yakıştırdığım kişiliğe göre davranmayı bir yana bırakır ve böylece gerçek beni bulurdum."

Çevrenizdeki insanlara bakın. Kaçı bir bütün olarak gözüküyor? Özü sözü bir olmak derler ya... bununla hiç ilgisi yok. Karşınızdaki, çevrenizdeki insalar size de sürekli kabuk değiştiriyor gibi gelmiyor mu? Sanki büyük bir piyesin içindeler ve sürekli karakter ve rol değiştiriyorlar. İnsanları tanımak neden bu kadar zorlaştı? Bazen tam karşınızda dikilip rol kesiyorlar hani. Biliyorsunuz aslında o kişi olmadığını, belki sadece "cool" olmaya çalışıyor, sadece "trip" atıyor. Veya daha okulun ilk yıllarından popüler olanlara özenip onları taklit edenleri görmüşsünüzdür mutlaka. İnsanların en büyük derdi hep kendileridir. Ve sürekli başka biri olmaya çalışır, sürekli kendini başkalarına beğendirmeye çalışır.. Çünkü olmaya çalıştığı insanın kendisinden daha iyi olduğunu, daha fazla sevileceğini düşünür insan. En büyük yanılgı da bu değil mıdir?

"Karşıtlardan yalnızca olumlu olana süreklilik kazandırmak isteği, doğanın yapısına aykırı. Bu yüzden olduğumu sandığım soyutlanmış, güdük ikinci ben olanaksızın peşinde koşarak kendini durmadan yinelenen doyumsuzluklara, diğer doyumsuz, kısır ikicilerle bitmek bilmez çatışmalara mahkum ediyor."

«Hayal ettiği kişi olmayı başaramamış büyük çoğunluğun bir parçasıyım.»



Dark Side'a giden yol

Üstelik yüz yüze değilseniz bunu daha da abartıyor insanlar, hele ki sanal alemde. Bambaşka insanlar oluyorlar. Ama başkası olmaya çalıştıkça insan gerçek olan varlığını ezer. Çünkü gerçek kendisi daha da geri planda kalır, ondan uzaklaştıkça onu aşağılamaya, daha az beğenmeye başlar insan. Bu beğenmediği kişiliğinin tanınmasından korkar. Gerçek varlığının hareketlerinden dolayı kızmaya başlar, ona kin duyar. Ne demişti Yoda usta: "Fear is the path to the dark side. Fear leads to anger. Anger leads to hate. Hate leads to suffering." Bence bahsettiği tam da buydu.

"Olduğumu sandığım ikinci ben kendimi tanımama bir izin verse, aslında gerçek benin 'karşıtların uzlaştığı, ikiliğin olmadığı, tam ve bölünmez olan gerçeğin yaşanması" olduğunu anlardım."

Öyle ya da böyle... dünyadaki kimse tam olarak kendisi değil, hele bu çağda. Önemli olan gerçek bize ne kadar yaklaştığımız. Maskelerimizi, olmaya özendiğimiz karakterleri, bizi farklı görmek isteyen çevrenin düşüncelerini ne denli bir kenara atabildiğimiz. İyi ya da kötü! Ne isek O olmalıyız. Çünkü bizden daha iyi olduğunu düşünsek bile farklı bir karaktere bürünmek tek bir şeyi getirir bize "kimse olamamak". Dünya ona salt kötülük getirmiş büyük liderlerle doludur. Bütün bir ulusun sevgilisi olmuş, milyonları arkasına almış bir kişi nasıl olur da sayısız insanı gaz odalarında boğdurabilir. Çünkü herkesin sevgisini kazanmak için başka bir karaktere bürünür insan ve bu onun içini karartır.



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Diyelim ki ıssız bir adaya gideceksin. Sana bir oyun sistemi ve yanında istediğin kadar oyun alma hakkı verdiler. Yanına Playstation 2'mi, Xbox'mı yoksa Interneti olmayan süper bir PC'mi almak isterdin? Issız adaya gitmekteki zorum ne?

Ya boşver ama gidiyorsan işte seç birini. PC'yi seçerdim heralde ama Interneti olmadan nasıl Süper PC oluyor tartışılır.

Ya her şeyi süper işte ama sırf Internet yok. İyi Playstation 2 alırdım.

Ya ne çabuk döndün, PC'ydi hani? Sorun çıktıkça nerden bulucam sürücüyü, yamayı. Yok ilk günden dağılır sıcakta o alet zaten uğraşılmaz. PS 2 alayım ben. Bu arada adada elektrik vardır heralde di mi, kalmayalım ortada?

Özbenliğini bulmak

"Erdemli kişi kendisinin bilincinde olan kişidir. Gerçek kişiliğimizi bulmak ise olduğumuzu sandığımız kişiyi ve bu yanılgının getirdiği duygu ve davranışları an be an inceleyip tanımakla mümkündür. Yanılgımızın, yakıştırma kişiliğimizin bir anlık açıkla ve bütünüyle kavranışı, o an için bu ikicilik oyununa son verir. Her konumda, her an, her ne yapıyorsanız, ister övülesi, ister sövülesi, ister zevkli, ister tatsız, ister eylemsel, ister duygusal, hep ama hep uyanık olun."

Kitap böyle anlatıyor kendimizi bulmanın ve sahte karakterlerden uzak durmanın yolunu. Herşey uyanık olmakta, kendinin farkında olmakta. Çünkü böylece rol yaptığımızda, başka bir karaktere büründüğümüzde bunu farkedebiliriz. Eğer uyanık olmazsak başkası olduğumuza herkesten önce kendimiz kanarız. Ve o zaman bu oyunda çıkış olmaz bizim için.

Son alıntım kitaptan değil. ICQ'da beni anlatan sözler...

"Hayal ettiği kişi olmayı başaramamış büyük çoğunluğun bir parçasıyım.

Ama buradaki varoluş sebebim bu değil. Hayal ettiğim kişi olamayacağımın ve bir icq betliği olarak hayal kişimi yaşatmanın beni tatmin etmeyeceğimin farkındayım. Aldous'un dediği gibi "burada ve şimdi çocuklar".

Bu ay sizi ne kadar sıktım veya ne kadar düşüncelerimi aktarabildim bilmiyorum. Ama yaşamda herkesin seçtiği bir yol, inandığı bir felsefe varsa, benimki de bu.



oyungezer

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Anlaşıldı, masal okuyan diyorsun tamam da şimdi ben tam bilmiyorum, ne okusam? Guliver olabilir mesela. Üstünden biraz zaman geçince de Alice.

Yaz mı bu gelen? Evet, bu yıl kısa da olsa bir bahar yaşadık ya, şimdi güneş beş ay tepemizden bakar artık.

Sakıncası mı var? Evet.. Fazla sıcak fazlaaa, açın şu kapıları, sormayın soru. Gidiyorum ben.

uykudanönce

Sadece uykudan önce değil, büyüdükten sonra da masal...

Bilinmezin binbir çeşidi üzerine binbir taklayla binbir masal anlatmış, çocukları uykuya göndermiş, şöminedeki son odunun son çıtırtısını da duymuş, gözlerinde uykunun yaşları, dizlerinde romatizmasını gizleyemeyen bir battaniye... "Masalcı" az çok böyle şekillenir zihinde. Çocukluğu masal dinlemeden, sadece okuyarak geçmiş olanlar içinse bu modele, tanımsız bazı düş parçaları eklenir. Onların masalcısı, yazarın kendisidir. Dokunaklıdır... Dokunulmazdır.

Bu dünyayla uyuşmayan, onun kurallarına karşı gelebilen her şey gibi masalları da kutsayan bir yanı var insanın. Herhangi bir kurguyla meyeceği bir takım tanımlarda gizli. Yine de bu masal anlatıcısının, en azından bilinen bazı özelliklerinden bahsetmeden geçesim yok hiç.

Tam ismi Semed Behrengi. Tebriz doğumlu bir Azeri. Hayatını Azerbaycan'ın köylerinde öğretmenlik yaparak geçiren Behrengi'nin, on satırlık bir önsözden okunduğunda insanı daha fazla yaralayan bir hikayesi var. Hele ki çocukluğunuzdan kalan Behrengi tiplemesine beyaz saçlar, beyaz sakallar yakıştırmışsanız... Birkaç yıl önce, az önce bahsettiğim şekilde, yani yeni baskılarını yapmışlar diye sevinerek aldığım üç Behrengi kitabının önsözünde doğum tarihi 1939, ölüm tarihi 1968 diyor. 29 yaşında öldürülmüş Behrengi. Daha önce okuduğumda hiç mi farketmemişim bunu, ya da anlayamamış mıyım... Hatırlamıyorum. Belki de o eski kitaplarda böyle bir biyografik bilgi yoktu. Bilmiyorum.

« "Masallar, gerçeği ne kadar yansıtırsa o kadar başarılı sayılan ekip işi ürünlerden ayrı bir yerde, keşfedebildiğiniz ölçüde sade ve alımlı, beklerler. Anlatıcıya o saydam, buğulu görüntüyü veren de anlattığının masal olmasıdır herhalde" »

aynı yere koyamazsınız. Masallar, gerçeği ne kadar yansıtırsa o kadar başarılı sayılan ekip işi ürünlerden ayrı bir yerde, keşfedebildiğiniz ölçüde sade ve alımlı, beklerler. Anlatıcıya o saydam, buğulu görüntüyü veren de anlattığının masal olmasıdır herhalde. Bir de çocukluktan kalma bir hayal olması.

Büyük harflerle Behrengi

Yüz yıl uyuyan bir prensesin şimdiki hayatınız üzerinde hiçbir hükmü kalmamıştır belki ama ilk oyuncağınız gibi onu da sakladığınız yerden çıkarıp atmak kolay değildir. İstemezsiniz zaten. Çocukluğun izlerini silmek insanı eksiltir, hayatı kolaylaştıracağı durumlarda bile.

Bir de üzerinden yıllar geçtikten sonra, yeni baskılarının yapıldığını görünce dayanamayıp alınan masal kitapları vardır. Bunlardan biri benim için Behrengi'nin masalları. Şimdi dönüp bu ismin çocukluğumdaki karşılığını bulmaya çalıştığımda, anlatmaya kıyamayacağım şeyler çıkıyor karşıma. Anlatmaya kalksam bile bir türlü tam olarak ifade edemeyeceğim. O yüzden Behrengi, büyük kırmızı harflerle yazılmış büyük bir başlıktır. Bunun ötesindekiler, o kırmızı harflere bakan çocuğun kelime hazinesinin asla yetmeyeceği bir takım tanımlarda gizli.

Küçük Kara Balık'ın, Bir Şeftali Bin Şeftali'nin, Püsküllü Deve'nin anlatıcısının kısa hayat öyküsü, Behrengi'yi de masalın bir parçası yapıyor. Anlatıcının büyüsü, isteseniz de istemeseniz de anlatılanları geride bırakıyor. Okuduklarınızda, çocukken ıskaladığınız bir başka masal bulmuş gibi oluyorsunuz. Ama daha fazla anlatmak istemiyorsunuz, yani istemiyorum.

Büyük harflerle siz

Velhasıl bayanlar baylar, arada bir de olsa ilk okuduğunuz ya da dinlediğiniz kitaplara dönüp bakmanın, benim burada anlatamayacağım ama muhakkak ki önerdiğim bir etkisi var. İlk çocukluğunu okumaya fırsat bulamadan tamamlayanların bile küçük bir hatırlama seansıyla bir sürü şey bulacağı fikrindeyim. Bunun illede bir Behrengi kitabı olması gerekmiyor, hatta ille de bir kitap olması da gerekmiyor. Büyümek, asık suratlı meseleler üzerine bir ton kafa yormak, istemeseniz de yapmak durumunda kalacağınız kaçınılmaz bir şey. Ve zaten ilk çocukluk çağınızda kalan kitapların, şarkıların, oyunların, hayali arkadaşların bu kadar kıymetli olmasının sebeplerinden biri de bu asık suratlı yeni hayat. O yüzden arada bir geri dönmek gerekiyor. Ya da en baştan başlamak, masal bu ya...



inbox



Merhaba okur kitlesi, naapıyorsunuz, iyi misiniz, sıhhatte misiniz? Bakın ne mektuplar var bu ay, okuyun şenlenin.

ÇALIŞAN GENÇLİK

Merhaba Berker ağabey,
Şu an ne yazmam gerektiğini bilemiyorum ama bildiğim bir şey var. Sen ne bir edepsizin Adi demesiyle küçülürsün nede benim övgülerimle büyürsün, sen hep bildiğimiz yada bilmediğimiz ama sevdiğimiz Berker ağabey olarak kalırsın. Dediğin gibi biz Türk milleti çuvaldızı sevmeyiz ama karşımızdakini zevkle çarmıha gereriz. Ben dergiyi okuyorsam o ucibik ama benim için değerli oyunlar için değil daha değerli olan sizler için okuyorum. Bence hiçbir şey bana elimde dergimle geçirdiğim dakikalarda aldığım zevki ve yazılarınızı okurken hissettiklerimi veremez. Bu kesinlikle abartı değil bu benim gerçeğim artık işyerindeki yorgunluğum ya da evdeki sorunlar yüzünden zaten oyun oynayamıyorum ama dergimi okumak bana yetiyor.

Bence siz 18 yaşında değilsiniz 30 yaşlarında bir adamsınız.

Ben küçüğüm ama hayatı tanıyacak kadar büyüğüm belki hayat hakkında hiçbir şey bilmiyorum ama birçok insandan daha çok biliyorum. Daha fazla uzatıp değerli vaktini ve Jedi Outcast'in sende kalan tadını bozmayacağım, sağlıcakla kal Berker ağabey.
Saygı ve sevgilerimle

Abdullah Fatih DOĞRUER

Sevgili Fatih,
Hani o köşeler olsun, oyun açıklamaları olsun zırvalayışlarımız var ya, onların tüm maksadı arkadan gelenlere hayat hakkında öğrendiklerimizden bir tüyo verip işlerini biraz daha kolaylaştırmaya yönelik çabalar işte. Biz Level editörlerinin çoğu artık "olgun" denen yaşa gelmiş insanlar sayılırız. Sinan olsun, Tuğbek olsun, Serpil olsun, herbiri hayatla boğuşmuş, kendi çaplarında tecrübeler edinmiş insanlar, halen de boğuşuyorlar. Fırat ve diğerleri biraz daha gençler tabii, ama onlar da belli bir hayat tecrübesi biriktiren insanlar. Bana hiç bakma, ben zaten deliyim. Doğduğum gün gözlerim fıldır fıldır dönüyormuş, doktorlar zor kaçmış doğumhaneden. Bizim derdimiz sadece "gülelim-eğlenelim" tadında bir geyik dergisi çıkarmak değil. Biz geriden gelenlere dilimiz döndüğünce doğru bildiklerimizi de aktarmaya çalışıyoruz. Maalesef bunu bizden başka yapmaya çalışan pek fazla kurum kalmamış gibi görünüyor. Ha, tabii ki hata da yapıyoruz, yanlış konuşup kalp de kırıyoruz, kendi bunalımlarımızla boğuşurken derginin lezzetini de düşürebiliyoruz. Ama biz insanız be kardeşim, mükemmel olsak bu gezegende ne işimiz olurdu ki zaten? Takardım sırtıma kanatları, mis gibi uçardım boyuttan boyuta, di mi ama?

ZOMBİ VADİSİ

Vadiden gelicek haberi bekliyodu zombiler. En sonunda zafer çığlıklarıyla dolu bir parşomen geçti ellerine yeraltından. Bekledikleri şey gelmişti. İçinde aynen şöyle yazıyordu:
"Sevgili Madd;
8. sınıf ne kadar iğrençmiş. Ya bide LGS denilen Limonlu Geyik Salatası çıkarmışlar, tadı da iğrenç, yemek masası da. Benim en çok üzüldüğüm sınava gece gündüz hazırlananlar, hiçkimse demiyor mu bunlara sınavı kazanamazsan dünyanın sonu değil, kazanabilirsin de, kahbedebilirsin de diye. Sınav hazırlayan adamcağızların ne sorabileceği üzerinde o kadar çalışma felan yapıyorlar. Aslında benim derslerim çok çok iyi ama günde 1-2 saat felan çalışmayla. Neyse kısaca inek felan değilim. Gençlik çağlarında çocukları at gibi koşturmanın anlamı nedir? Yanlış anlamayın çalışanlara hakaret etmiyorum.
Bir ara banada "Level da aksan değişti, artık eskisi kadar zevk almıyorum, ama bırakamıyorum da, kahretsin" virüsü bulaşmıştı. Gerçekten de böyleydi ama geçen ay bi okura verdiğin saygılı ve ciddi çizgisini korumaya çalışıyoruz cevabın, anında yoketti bütün trojanları. Ya aslında şunun farkına vardım; bilgisayar oyunları ciddidir ve geyiklerle, yılışıklarla onu aşağılamış oluruz. Tamam bir oyunu oynamak eğlencelidir, ürkünçtür felan ama bizim de bu işi ciddiye almamız gerek. Sizi tebrik ediyorum.
Ayrıca sizden bişey istiyicem. Dergide bi 4 sayfalık RPG yazı (tam olarak ne dendiğini bilmiyorum) köşesi oluşturur musunuz? Sinan abinin Baldur's Gate ve Undying incelemesinin başındakiler gibi. Ama editörlerden, yada iki sayfa editörlerden (tercihim blax), iki sayfa okurlardan. Bir de mümkünse FRP köşesini artırır mısınız? Gerçekten en sevdiğim köşelerden biri.
Kalın sağlıcakla(!!)..

"[BIG]MonTezaus"

Zombiler bu yazının savaş meydanında elf biçen MonTezaus'tan Madd abimize gizli mesajlarla dolu, cephanelerinin bittiğini, daha fazla level ve oyun istediklerini anlatan bi mesaj olduğunu anlar. Ve hemen mezarlığın yakınındaki bi evdeki çocuklara toplu halde "bööö" diyerek kaçırtır, zombilerin gizli adresinden internete bağlanır ve level@level.com.tr adresine maille yollarlar, hırr..
Sevgili Zombi,
Öncelikle şunu söyleyeyim, fazla yaklaşma yoksa "Turn Undead" yaparım. Tabii şimdilik "ölü döndürme" olayını çok fazla beceremiyorum, sadece oldukları yerde dönüyorlar, ama ne yapalım, idare edeceğiz. Öte yandan LGS, ÖSS, HASSS, BUNEBE? felan gibi sınavlar iyidir, hoştur ama bir noktada boştur. Dünyanın yüzde 99'luk bir kesiminde eğitim sistemleri gençlere kafalarının içindeki beyni kullanmayı öğretmez maalesef. Peki gençler ne yapacak? Mecburen kendi kendilerini eğitmek zorundalar, yoksa yıllarca dirsek çürütüp sonunda sadece eşşeklikten, diplomalı bir eşşek olmaya terfi etmekten kurtulamazlar. Uzun lafın kısası, beyninizi kullanmayı öğrenmeniz lazım, bu hepimiz için geçerli tabii, sadece gençler için değil. Bunun başka çaresi yok, olsa kitabını yazar deveyi hamuduyla götürürdüm. Di mi ama?
Diğer yazdıklarına bir yorum getirmiyorum, yüreğinden geçeni dökmüşşün. İsteklerin ise ilgili makamlara iletildi, fetva bekleniyor. Çıkarsa yaparız sana bir güzellik. Hadi kal sağlıcakla, kafanı fazla takmamaya çalış.

FRP? HMMM...

FRP dergisi çıkartmayı düşünüyor musunuz? Bir süre önce bir FRP dergisi çıkmış ve sonra kapanmıştı. Ama durum şimdi çok değişti. O zamanlar bilinmeyenler, şimdi popüler oldu Üstelik piyasaya bir çok kitap çıkıyor. Yayınevlerinin işbirliği ile bir FRP dergisi çıkartılabilir diye düşünüyorum. Ne dersiniz?
İkincisi internette bir çok öykü sitesi var ve bunlarda kitap olmaya bile aday bir çok hikaye var www.xasiork.com bunlardan biri. Pek çok var. Bunlara (Fantastık Kurgu üzerine olan öykü siteleri) dair bir yazı iyi olabilir.

Sadist Yarımelf
www.frpsitesi.cjb.net

Sevgili Sadist,
Her ne kadar yayıncılık ya da ekonomiyle hiçbir alakası olmayan, oturduğu yerden ahkam kesmeyi pek seven bir grup denyo devamlı olarak bizim bir "medya devi" filan olduğumuzu iddia etse de, biz aslında öyle değiliz. Son derece kısıtlı kaynaklar ve personelle olan dergileri yürütmeye çalışmaktan ebemiz koşalandı, hele şu canına yandığımın bitmeyen krizi tekerimize fena çomak sokuyor. Tabii zaman içinde durum düzelir, memleket güllük gülistanlık olur (Puhahahahaaa!), bizler de yeni projelere imza atacak hale geliriz, olur mu

outbox



olur. Aslında fikir fena değil, ama yoktan yonga kopmuyor, biz ne yapalım?

ÜCRETSİZ YAĞ DEĞİŞİMİ

Sanal dünyanıza girerek sizleri sorularımla başbaşa bırakıyorum... Gibi bir girişle sizleri selamlıyorum (yıkama yağlama yapılır :)) sorularıma geçiyorum:

1: sizin açık adresiniz nedir ve sizi ziyarete gelebilirmiyiz? Nasıl çalıştığınızı merak ettiğim için soruyorum

2: Bu yeni çıkan oyunları demolarını siz nereden alıyorsunuz? Internet'ten mi buluyorsunuz yoksa oyun yapımcıları oyunlarını tanıtmanız için sizlere bu oyunları veriyorlar mı?

3: Her zaman dergilerinizi alamadığım için bana mail atabilirmisiniz cevap için, dergide de yayınlasanız kötü olmaz hani :)

Sanal dünyanıza girdiğim gibi çıkarak sizi ebedi karanlığınızla başbaşa bırakıyorum. Nasıl sonuç ama? Hepinize başarılar diliyorum...

Yücel Aydemir

Sevgili Yücel,

Bilader bir zahmet hazır kaputu açmışken radyatörle sileceklerin suyuna da bir bakalım. Nıha, cevaplarına geçiyorum. Geçiyorum. Geççç-tim!

1) Açık adresimiz derginin künyesinde mevcut, ayrıca kapımız gelmek isteyene açık, çayımız kahvemiz her daim hazır. Amma velakin gelmeden önce bir telefon et ki ofsayta düşmeyesin. Ayrıca gelip etrafa bakınıp hayalkırıklığı içinde "Hmmm" der ve tek laf etmeden arkanı dönüp gitmeye kalkarsan çok kötü yaparım söyleyeyim. Kasımpaşa'dan Pendik sahiline dek kazmayla kovalar, orada da Sinan'a devrederim seni.

2) Dergi ve CD materyali için hem Internet, hem de oyun şirketlerinden faydalanıyoruz. Senelerce uğraştıktan sonra kendimizi dışarıda TÜRK-LEVEL olarak kabul ettirmeyi başardık. Haliyle az çok herkes ciddiye alıyor, materyal göndermekte fazla problem çıkarmıyorlar. Bir de bizim bir patron var burada, büyük patron, kendisi büyücü müdür nedir bilemiyoruz ama, en gıcık yabancı firmaları bile iki saniyede kuzuya çevirebiliyor. Aslında biraz da o yüzden zam istemeye felan tırsıyorum, Polymorph çakıp tuhaf birşeye dönüştürebilir yani. Belli mi olur? Şu saatten sonra bir de kuyruk felan edinmeyelim durduk yerde.

3) Yayınladım işte mektubunu, haydi gül, eğlen, coş. Durma, sevgiline koş! Bu şarkıyı Mister No okumuş olanlar bilir, hey gidi hey.

İLGİNÇ!

Merhaba

Öncelikli olarak aylık Level dergisini sürekli olarak incelediğimi belirtmek isterim. Yalnız dikkatimi çeken bazı unsurları sizler ile paylaşmak istedim. Niçin yayınlarınızda sadece erkeklerin gözlerine hitap edecek çizimler yada reklamlar koyuyorsunuz? Ben bir bayan olarak bunu yadırgıyorum. Ve çevremde Level okuyan diğer bayan arkadaşlarımın da talebini dile getiriyorum. Niçin dekolte yada çıplak bayan çizimlerin yada reklamların olduğu kadar erkek çizim yada reklamlarına da yer vermiyorsunuz. Görsellik sadece bayanlarda yok. Erkeklerde de olduğuna inanıyorum. Sizden ricam aylık çıkartılan LEVEL derginizde görsel olarak bayanların da hoşnut kalacağı çizim ve reklamlara yer vermeniz olacak. Belki bu tarz bir mail ile ilk kez karşılaşıyor olabilirsiniz ama ben bunu LEVEL editörlerinin yakından değerlendirmelerini arz ve rica ediyorum.

SAYGILAR

Betül VAREL

Sevgili Betül,

Aslında bu türden bir soruyla ilk defa karşılaşmıyorum, ve inan bana aynı sorun dünyanın her yerinde var. İşin doğrusu bilgisayar oyunları henüz tam anlamıyla olgunlaşmış sayılmazlar. Ancak son 3-4 senedir oyuncu kitlesi büyümeye, her yaş ve cinsiyetten insanları içine almaya başladı. Bugün bile bilgisayar oyunları yüzü sivilceli, ergenlik dönemine yeni girmekte olan çocukların meşgalesi olarak görülüyor. Ve nedense pazarlamacılar insanların çıplak kadınlarla dolu reklamlarla değil de, içeriği iyi oyunlarla ilgilendiğini anlamamakta ısrar ediyorlar. Ve tabii bir de programcılar var. Yaşı kaç olursa olsun, bir programcının ömrü kod yazmakla geçer, haliyle insan ilişkilerine ayıracak pek fazla zamanları kalmıyor. Onlar da hayallerini süsleyen "mükemmel hatun" figürlerini oyunlara serpiştirip avunmaya çalışıyorlar.

Tabii tüm bunlar sonuçta piyasaya ve bizim derginin sayfalarına yansıyor. Doğrusu reklamlar konusunda yapabileceğimiz birşey yok. Hemen hiçbir dergi sayfalarında yer alan ürünlerin reklamlarını kendi hazırlamaz, bunlar reklam şirketlerinden hazır film halinde geliyor, onaylanıp matbaaya gidiyor. Diğer sayfalarda kullanılan artwork, yani grafiklere gelince, takdir edersin ki onlar da incelenen konuyla alakalı olmak zorunda. Yani bizim bulduğumuz materyali kullanmaya elimiz mahkum bir noktada, burada tamamen oyun endüstrisinin izlediği yöne bağlıyız. Ama son zamanlarda kadınların da oyunlarla gittikçe artan biçimde ilgilenmeye başlaması oyun şirketlerinin gelecekteki projelerini şüphesiz etkileyecektir.

Ha bu arada, birşey daha. Lütfen bir daha mail atarsan sonunu "arz ve rica ederim" şeklinde bağlama. Bir an kendimi dilekçe okuyan bir devlet su işleri müdürü felan gibi hissettim, şirazem kaydı. Lütfen yani.

KARA PERDE

Merhaba Berker abi

Bu yazıyı okuyucu köşesini okuduktan hemen sonra yazıyorum. Aklım şu size haddinden fazla ithamlarda bulunan şahışta kaldı. Aklıma kendim geldim, geçen sene bu zamanlarda ben de size böyle hakaret dolu olmayan ama öfkeyle bir mektup yazmıştım ama yollamadım. İyi ki de yollamamışım şimdi o kağıdı hala saklıyorum, arada gidip bakıyorum ve "Ben ne haldeymişim ya?" diyorum. Eminim o arkadaş bu sene üniversite veya benzeri bir sınava hazırlanıyor. Geçen sene ÖSS'ye ilk kez girecektim, lise 3 teydim, bir yandan dersler bir yandan sınav, ama ben işin ciddiyetini anlamamıştım. Geçen sene yaşadığım şoku anlatamam ama sanırım her Türk gencinin başına gelen bu. Sınava 1,5 ay kala sanki etrafımdan büyülü bir perde kalkmış gibi oldu hayattaki sorumluluklar, zorunluluklar birden önümde belirdi ve ne yapıcağımı bilemez durumdaydım. Bu sırada o bahsettiğim mektubu yazdım. Son bir ümitle sınava asıldım ama treni kaçırmıştım. Neyse ki gene de o çalışmanın faydasını şu an görebiliyorum. Size gelen "Çok ciddisiniz" vs. türü mektuplara perde kalktıktan sonra yani şimdi baktıgımda üzülüyorum, hala perdeleri olanlar var diye. Gene sınava 1,5 ay kaldı ama bu sene hazırlıklıyım ilüzyonlardan kurtuldum, çalışıyorum inşallah bu sene istediğim yerlere girebilecek puanı alacağım. Derginiz çok ciddi diyenlere de en azından perdeyi kaldıramıyorsanız bile ufak şeylerden mutlu olmaya bakın derim, mesela bu ayki (Mayıs) HOMM 4 yazısı oldukça eğlenceli bir yazı. Son olarak dergideki herkese teşekkür ederim derginizi okuduğum süre içerisinde bana yaşadığım (az da olsa) kaygıyı unutturabildiğiniz için. İyi yayınlar.

Not:Berker abi biliyorum kızıyorsun ama ben imla kurallarını hiç kullanamadım ilkokuldan beri zahmet olacak ama sanırım bu mektubu da bir elden geçirmen gerekecek :).

Enis Tuncer

Dediğin gibi biz Türk milleti çuvaldızı sevmeyiz ama karşımızdakini zevkle çarmıha gereriz.

Sevgili Enis,

Aslında geçen ay o bana "Adi" diyen elemana ge-

inbox



reğinden fazla reaksiyon gösterdim, biliyorum. Ama bazen şalterim atıyor işte. Yani aslında bize öyle mektuplar felan geliyor ki, şuraya koysam isyan edersiniz. Mesela herifin biri iki sayfa yazmış, sırf küfür, ne bir eleştiri, ne bir öneri, ne de bir soru var. Ne ki bu şimdi? Ama bir noktada anlayışla karşılıyorum, çünkü bu ülkede genç olmak öyle böyle birşey değil. Allah bu ülkede genç olmayı düşmanıma nasip etmesin derim. Ama neden gariban bir bilgisayar dergisinin yazarlarına tepki gösteriyorlar? Onun da sebebi var, biz samimiyiz ya, haliyle derdini kimsenin dinlemediği gençler bize dert yakınmak istiyorlar. Ancak bazıları onu bile beceremeyip işi hakarete vardırıyor. Peki niye? Çünkü Level tayfası efendidir, ne sizi tespit edip mahkemeye verir, ne karakola çektirip sırtınızda bir araba odun kırdırır, ne de iki yarma gönderip diz kapaklarınızı kurşunlatır. Ama mahallede ya da maçta öyle mi ya? Döner bıçağını adamın gırtlağından içeri sokarlar maazallah. Eh, haliyle anonim kalıp Level'a sövmek daha kolay oluyor. Tabii aslında bize mesaj ya da mektup atan hiç kimse anonim değil, yani Internet üzerinde birinin izini sürmek o kadar basit ki, şaşarsınız. Ama şu var işte, biz Level tayfası, bu ülkede genç olmanın ne olduğunu çok iyi bildiğimiz için size hak veriyoruz. Haklısınız çocuklar, sinirlenmekte, delirmekte sonuna kadar haklısınız. Ama bize sövmek hiçbir sorunu çözmez. Biz olmasak ta ÖSS olacaktı, ekonomik kriz olacaktı, sokakları dolduran kanun kaçakları olacaktı, çocuk yetiştirmekten bihaber ebeveynler olacaktı. Çünkü bunların sebebi biz değiliz ve bu ülkenin genç vatandaşları olarak sizin kadar, hatta sizden fazla payımıza düşeni aldık, alıyoruz. Mesela benim yanı başımda bomba mı patlamadı, kulağımın dibinden kurşunlar mı uçuşmadı, sarhoş sürücüler tarafından öldürülme tehlikesi mi geçirmedim, saymakla bitecek gibi değil. O yüzden bize küfür ederken bir defa daha düşünün. Aynı ülkede, aynı sokaklarda yaşıyoruz, aynı lağımda yüzüyoruz. Size düşman olan biz değiliz. Asıl düşmanlarınız Atatürk'ün gençliğe hitabesinde açıkça bildirilmiştir, tekrar ve anlayarak okuyunuz, göreceksiniz.

EXITUS

Selam Level Hanedanlığı,
Sıkıldım artık, kafayı yemek üzereyim. Bence artık oyun yapamıyorlar. Ya da oyun yapma kavramı değişti. Oyun artık yapımcılar için sadece görüntüden öteye gitmiyor. Yok GeForce 5882 falan çıkmıs, ona uygun bol patlamalı çatlamalı oyun yapalım veya Counter'a rakip olsun diye multiplayer FPS yapalım. Kardeşim RUH yok oyunlarda artık. Ne bilim bir Red Alert'i, veya Quake'i efsane yapan onların grafikleri falan değildi, şüphesiz atmosferiydi. Ben açık konuşayım aldığım bir oyunu en fazla bir hafta oynayabiliyorum. Belli bir süreden sonra bayıyorlar. Pc'imi sattım Playstation aldım o da baydı. Oyun piyasası biraz hareketlendi dedik. Bir daha Pc aldık. Sonuç: Şuursuz oyunlarla, otistikler gibi saatlerce uğraştım. Ama olmuyor. Nerede o Starcraft... Evimde 300e yakın oyun cd si var ama %95 ini 1 saat bile oynamadım. Geriye kalan %5 lik kısım ise az önce bahsettiğim oyunlardı. Bilgisayarda oyun kavramı ölüyor. Birisi acilen buna dur demeli. Ben asla sadece oyunda atmosfer olsun demiyorum. Diğer kavramların da bu atmosfere uygun olması gerektiğini düşünüyorum. Şu andan itibaren greve gidiyorum. Ta ki oyun adına gerçekten bir şey yapılana dek (Starcarft 2 olabilir!)

Dr. Ahmet Çağlar BOZKURT

Sizden ricam aylık çıkartılan LEVEL derginizde görsel olarak bayanların da hoşnut kalacağı çizim ve reklamlara yer vermeniz olacak.

Sevgili Doktor,
Sorun tüm dünyada aynı. Oyunların Hollywood filmlerinden daha fazla para kazandırıyor olması gerçeği, bu piyasayı büyük şirketlerin yüzdüğü bir köpekbalığı havuzu haline getirdi. Bir zamanlar kendi şirketlerinde kafalarına göre oyun yapan tasarımcıların çoğu artık maaşlı memur statüsünde çalışıyor ve tasarım hakkında pek fazla söz hakları yok. Ama bu durum fazla sürmez, emin ol. Çünkü oyunlar sinema biletleri kadar ucuz değil ve çok daha sert bir eleştirmen kitlesine sahip. Şimdiden dünyanın en büyük oyun şirketleri krize girmeye başladı, çünkü artık kimse ruhsuz klonlara para vermek istemiyor. Yani yöneticiler ya eskisi gibi oyunlarda işi bilen tasarımcılara daha fazla söz hakkı verecek, ya da tasını tarağını toplayıp piyasadan çekilecek. Öte yandan durum o kadar da kötü değil. Son zamanlarda cidden süper oyunlar çıktı, bir MOHAA ya da bir Alien vs Predator 2, bir Civilization 3 ve daha nice mükemmel yapım var. Yani eğer AvP 2'de Marine oynamayı

Ayın Okuyucu İncisi

M.Berker Güngör merhaba size bir soru sormak istiyorum??? Neden yaşınızı küçük gösteriyorsunuz onu anlamış değilim, ama size birşey söylimmi, komik durumuna düşüyorsunuz. Bence siz 18 yaşında değilsiniz 30 yaşlarında bir adamsınız. Herkese yalan söylemeye hakkınız yok. Bide hep birşey yazdığınız zaman resminizin yanına 1984 yazıyorsunuz onuda anlamış değilim. Arkadaşlarıma sizi level dergisine gösterdiğim zaman sizin resminizi görünce hatta benim dediğim gibi resminizin yanına 1984 yazdığınız zamanda gülmekten patlıyoruz. Aynı zamanda saçma sapan şeyleri tanıttığınız zaman da gülmekten patlıyoruz. Tabiki arkadaşlarımla birlikte gülmekten patlıyoruz. Örneğin geçenlerde motorsikletle ilgili birşey yazmıştınız. Size birşey daha söylemek istiyorum siz oyunları tanıtacağınıza neden motorsikleti tanıtıyorsunuz onuda anlamış değilim. Siz gerçekten ama gerçekten kendinize çeki düzen vermezseniz herkes size gülecek ve herkes sizinle dalga geçecek ve aynı zamanda kendinizi değiştirmezseniz halkımız sizi salak olarak görecek ama malesef şu anda salak durumuna düşüyorsunuz.
Saygılarımla

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için :
Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi,
231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL
Fax: (0212) 2971733
e-mail: level@level.com.tr
Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

outbox



sıkıcı buluyorsan, o zaman belki de artık bilgisayar oyunu yerine başka hobilere yönelme zamanın gelmiş olabilir. Bu herkesin başına gelir, kimseden bir ömür boyu aynı şeylerden hoşlanması beklenemez. Farklı yaşların ve ruhsal durumların getirdiği farklı ihtiyaçlar vardır. Belki artık oturup bir kitap yazma, ya da bir müzik aleti çalmayı öğrenme zamanın gelmiştir, kimbilir? Ne de olsa çeşitlilik doğanın temel taşlarındandır.

AMAN AVCI, VURMA BENİ

Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum diyemiycem. Ama derginizle tanışmam dört sene öncesine dayanır sanırım. İlk zamanlarda hiç kaçırmadan takip ederdim ama sonra benim bilgisayarın modeli düştükçe dergilerinizi alma sıklığım da açıldı biraz. Yine de son zamanlarda bilgisayarımı hiç kullanmasam da derginizi alıyorum arada sırada.
Aslında benim mailin konusu da bu. Ben bilgisayarı dört sene önce almıştım zaten ilk açtığımda bile sorunsuz calışmıyordu şimdi de hiç çalışmıyor. Annem bi hata yaptı ben lise 2 deyken aldı bilgisayarı ben de onu sadece oyun için kullandım ve şimdi bozuk gözlerim ve kazanamadığım 2 üniversite sınavım var. Ben o bilgisayarı yenilerdim yenileseydim ama bana hiç mantıklı gelmedi hemen eskiyo çünkü, eee ben de sadece oyun oynuyorum onunla, yani ben bekliyim universiteyi kazanınca bi konsol'mu alıyım diye sorucam size. Ama ben Swat 2 oynamayı severdim mesela o oyun konsolda yoktu heralde, ya da Need for Speed vardı oynadığım o da bilgisayarda konsoldaki kadar zevkli olmaz diye düşünürdüm.
Çok mu karıştırdım konuyu?
Bi de derginizi açıyorum başlıyorum okumaya sonlara doğru sıkılıyorum. Niye diye sorucak olursanız ben biraz arabesk bi insanım heralde yada siz bana göre fazla entelsiniz yani rock falan dinlemem, frp diye bişey hayatımda gömedim (masa üstü olanlardan bahsediyom), tanıttığınız kitaplar buraya hiç uğramaz zaten. Bunları yazmayın demiyorum herkese hitap ediyosunuz demek ki ne güzel.
Son olarak bi duyuru yapabilir miyim bir topluluğumuz var http://www.communities.msn.com/artvinanadolulisesi adı da bu işte bir zamanlar Artvin Anadolu Lisesinde okumuş okumakta olan ve bu yazıyı okuyan arkadaşlar bizle buluşmak isterlerse diye veriyorum. Bi baksınlar.

Ertuğrul Avcı

Sevgili Ertuğrul,
Şimdi bu durumun entellikle, dantellikle çok bir ilgisi yok hani. Olay yaşanılan şehirden kaynaklanıyor. Artvin olsun, memleketin başka şehirleri olsun, buralar nüfusu aşırı kabarmamış, genellikle yerli halkın yaşadığı, kendi halinde şehirlerdir. Ama İstanbul hiç öyle değil, d*t kadar şehirde 20 milyon insan var. Bunların içinde Afrikalısından Arabına, Almanından Çinlisine yetmişiki milletten insan bulunuyor. Yani tam bir kültür çorbası. Eh tabii bir de Batı'ya çok yakın oluşumuz var, Avrupalılar gaz çıkarsa biz burada kokusundan boğuluyoruz. Haliyle zevkler ve renkler daha bir çeşitli, daha bir farklı oluyor. Zaten cehennem gibi kalabalık, kimin eli kimin cebinde belli değil. Yani bazen bu şehri seviyor muyum, nefret mi ediyorum, bilemiyorum. Ama şurası açık ki burada olmak bizi çeşitli değişimlere maruz bırakıyor. Eh, bu da kaçınılmaz birşey. Ama ben kendi adıma, Anadolu'nun gittiğim şehirlerinde hiçbir yabancılık çekmedim, kendimi hep evimde, kardeşlerimin arasında hissettim. Çünkü sonuçta hepimiz bu toprağın insanıyız. Hangi şehirde oturduğumuz çok farketmiyor sonuçta, biz birbirimize benziyoruz.

Ayın Mektubu

OYUN...

Kaç seneden beri bu işin içindeyiz? Çok oldu gerçekten, kendimi bildim bileli. Oynuyoruz, oynuyoruz ve oynuyoruz. Ardından daha fazla oynamak istiyoruz, her zaman için daha fazla. Yetmiyor ki. Seneler oldu hala oynuyoruz işte. Tatmin olmuyoruz ama. Önümüze bakıp "daha da, senelerce oynayacağım!" diyoruz. Kendi dünyamızı bulduk ve gelecek bize değişik bir nesille göz kırpıyor şimdiden, torunlarına Diablo efsanesini anlatan dedeler veya babalarına Medal of Honor'daki çarpışılan savaşları anlattıran çocuklar.
Neden sorusunu sormaz kimse. Neden oyun? Çok sıkıcı ve anlamsızdır oyun oynayan birine bu. Bunu pek merak etmeyiz de zaten. Biz oynarız, çünkü eğlencedir bu. Teknolojidir, gelişimdir, bir rüyadır. Gerçekten de bir rüyadır. Yıllar önce Paratrooper oynayan bir kişi şimdi Jedi Knight 2'yi görse diyeceği iki şey vardır: "Gece üstümü örtmeden yattım sanırım!" ya da "Lanet olsun kaçmam lazım!"
Bu yüzden oyun oynarız işte. Gerçeği yaşamak ve rüyayı tatmak için. Dışarıdan bakan birinin bunu anlaması pek mümkün olmamakla birlikte burunlarını işlerimize sokmaları oyun severleri bezdirir. Şöyle deriz: "Hayal gücünü tanımayanlar oyun oynamaya karşıdır."
Bırakamayız. Kimse de bilmez ilk oyununu oynadığı zaman bir bataklığa girdiğini. Gerçeği anladıklarında boğulmuş olurlar ama umurlarında mı? Umursamazlar çünkü muhtemelen Heroes 4 ya da Freedom Force gibisinden bir oyun oynuyorlardır o sırada. Donanımlar çürür, oyunlar biter, yeni bilgisayarlar alınır ve biz oynarız; devamlı, hiç durmadan. Hayatımız geçer, olgunlaşırız, büyürüz. Kaçımız çocuk değildik oyun oynarken ve kaçımız şimdi kocaman adam olup oyun oynamayı bıraktık? Ben değil. Kaçımız yıllarını çürüttü Diablo 2'yi beklerken ve kaçımız hala çürütüyor Warcraft 3'ü gözlerken? Hepimiz. Eski oyunlarımıza bakın ve anılarınız canlanacaktır. Çok olmuştur "Bu oyunu oynadığım zamanlarda tanışmıştım şu kızla. Peh be lanet oyun, onu oynadığım zamanlarda ayrıldık!" diyen. Zevklidir gerçekten, oyunlar ve oynamak.
Pişman mıyız zamanımızı adadığımız için? Ben değilim, gayet memnunum ve kendimle de gurur duyuyorum çünkü ben oyun oynuyorum!
Umarım keyifli bir mektup olmuştur. İzin istemek zorundayım çünkü Dungeon Siege oynayacağım.
Bol oyunlu günler.

Elric

Ben de seni tebrik ediyorum Elric, bu ayki orijinal oyun ödülümüzü sen kazandın. Sen de bir ara buralara uğrayıp orijinal oyun ödülünü alabilirsin. (Uğrayamıyorsan maille adresini bildirmeyi unutma; geçen ay ödül kazanıp da hala adresini göndermemiş olan sir_nemesis_ gibi! (alooo, oğlum ödül kazandın, arayıp sormuyorsun. İlla döve döve mi verelim ödülü ya!)

LEVEL 06/2002



Counter Strike 1.3'ten 1.4'e yükseltme paketi

Counter Strike 1.4 versiyonu için Level CS Pack 3'ü hazırlamaktansa, Kasım ayında verdiğimiz Level CS Pack 2'nin üzerine kurulduğunda Counter Strike'ı 1.4'e yükseltecek bir paket hazırlamayı tercih ettik. Böylece CD'de kazandığımız 180 MB'a Dungeon Siege'in muhteşem demosunu koyma şansımız da oldu.

CS1.3'ü Kasım sayımızdaki CS paketinden kurmamış olsanız bile yükseltme paketini kurup CS ve Half Life'ınızı update edebilirsiniz.

Yükseltme paketini kurduktan sonra Counter Strike'ınızı tamamen Türkçeleştirmek isterseniz EXTRA klasöründeki Türkçe yama dosyasını kurabilirsiniz. Okuyucularımızdan MGK*[Yuzb.YOHJ!]'nin hazırladığı bu yama sayesinde menülerinden oyun içindeki radyo mesajlarına kadar herşey Türkçeleşecektir.

Eğer Türkçe yamayı beğenmez ve kaldırmak isterseniz yine EXTRA klasöründeki CSOrijinal dosyasını çalıştırarak bunu yapabilirsiniz.



Jedi Outcast modifikasyonları

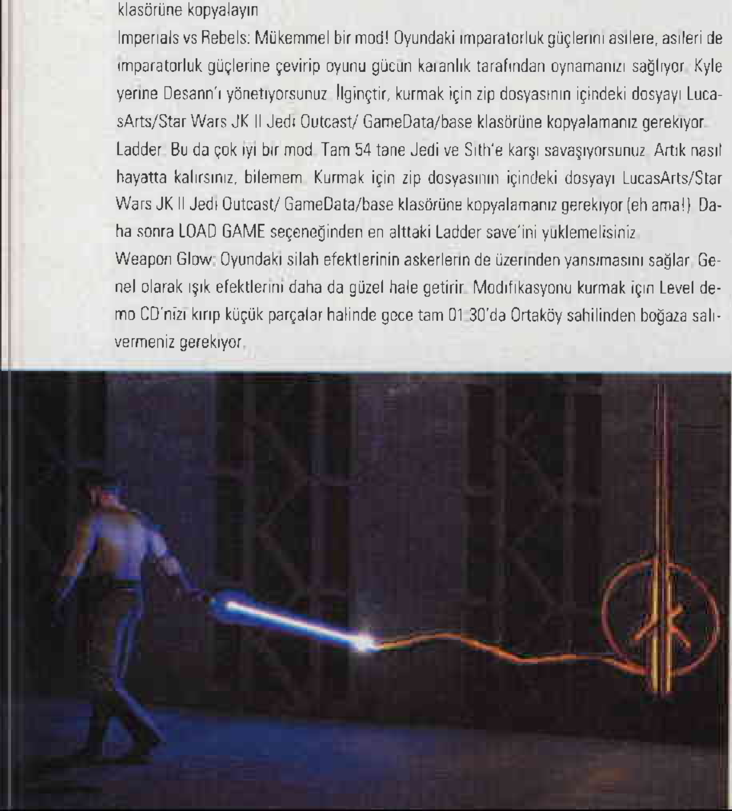
Duel of Fate Challenge: Multiplayer oyun sırasında düelloya davet edildiğinizde, Duel of Fates çalar. Kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalayın.

Extra Bots: Reborn boss, İmparatorluk komutanı gibi gizli botları açar. Bunu da kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalayın.

Imperials vs Rebels: Mükemmel bir mod! Oyundaki imparatorluk güçlerini asilere, asileri de imparatorluk güçlerine çevirip oyunu gücün karanlık tarafından oynamanızı sağlıyor. Kyle yerine Desann'ı yönetiyorsunuz. İlginçtir, kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalamanız gerekiyor.

Ladder: Bu da çok iyi bir mod. Tam 54 tane Jedi ve Sith'e karşı savaşıyorsunuz. Artık nasıl hayatta kalırsınız, bilemem. Kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalamanız gerekiyor (eh ama!). Daha sonra LOAD GAME seçeneğinden en alttaki Ladder save'ini yüklemelisiniz.

Weapon Glow: Oyundaki silah efektlerinin askerlerin de üzerinden yansımasını sağlar. Genel olarak ışık efektlerini daha da güzel hale getirir. Modifikasyonu kurmak için Level demo CD'nizi kırıp küçük parçalar halinde gece tam 01.30'da Ortaköy sahilinden boğaza salıvermeniz gerekiyor.



Max Payne FPS

Max Payne hakkında verilmemiş ne kalmıştı? Oyunu bu kez de Max'in gözlerinden görmeye ne dersiniz? Bu minicik modifikasyonun tek yaptığı Max'in ensesini takip eden kamerayı alıp gözlerinin önüne yerleştirmek. Ama Berker gibi Max düşmanı, FPS manyaklarını bile cezbedecek kadar güzel bir iş çıkartıyor. İlk defa bir FPS oyununda yönettiğiniz karakterin bacaklarını ve gövdesini, hatta pardesüsünün içindeki Desert Eagle'ını görecek ve mest olacaksınız. Kurmak için Extra klasöründeki Zip dosyasını açın ve Eep Multi.mpm dosyasını Max Payne'in ana klasörüne kopyalayın. Max Payne'in açılış menüsünün en altından Eep Multi'yi seçin ve oyunu başlatın. Gördükleriniz hem sizi şaşırtacak, hem de çok hoşunuza gidecek.





Day of Defeat 2.0 Sturmbot

İki ay önce verdiğimiz Day of Defeat'ı tek başınıza da oynamak istiyorsunuz. İki aylık aramalarımızın sonunda DoD 2.0 için en başarılı botu bulduk: Sturmbot. Ama kurarken bir miktar zorluk çekebilirsiniz. Bu yüzden detaylı bir şekilde nasıl kuracağınızı anlatacağım. Şöyle ki:

Extra klasöründeki Sturmbot 1.2 programını çalıştırın. Half Life klasörü altındaki Dod klasörüne kendisini kuracaktır. Masaüstünüzde Day of Defeat çalıştırıcı dosyasına bir kısayol oluşturun. Kısayola sağ tuşla tıklayıp Özellikler'i seçin. Burada kısayol komut satırına "-console" komutunu eklediğinizden emin olun ve çıkın.

Day of Defeat'i çalıştırdıktan sonra "é" tuşuna basıp konsolu açın. Bot menüsünü açmak için gerekli tuşu belirleyeceğiz, hangi tuşla bot menüsünün açılmasını istiyorsanız console'a "bind TUŞ sturmbotmenu" yazın (tırnakları olmadan ve TUŞ yerine istediğiniz tuşu girerek). Artık oyun sırasında o tuşa basarak bot menüsüne ulaşabilir ve istediğiniz kadar ro-bot-ık 2. Dünya Savaşı askerine karşı mermi saydırabilirsiniz. Saygılar efenim!

Demolar

Cultures 2

The Sims ile Settlers'ın uyumlu birlikteliğinden doğan Cultures, ultra şirin grafikleri ile sizi kendine hayran bırakacak veya kusturacak. Seçim size kalmış :)

Dungeon Siege

Eh hala denemediyseniz size söyleyecek bir çift lafımız var. Ama durun, biz sözlerimizi sarfetmeyelim. Bizim yerimize bu demo konuşsun.

Jedi Outcast

Oyunu henüz oynamadıysanız, bu demo sizi oynamaya ikna edecektir. Oynayıp bitirdiyseniz bile, bu demo oyunda olmayan yeni bir bölüm olduğundan, tekrardan sizi ışın kılıcınıza ısındıracaktır.

Tony Hawk Pro Skater 3

"Ah kafam!", "Oy dizim" sesleri arasında ollie'ler, half-pipe jump'lar yapacaksınız. Bu oyunu sakın kaçırmayın. Bu arada, hareketleri KeyPad'den (klavyenin en sağındaki numaralar) yapıyorsunuz.

Sudden Strike 2

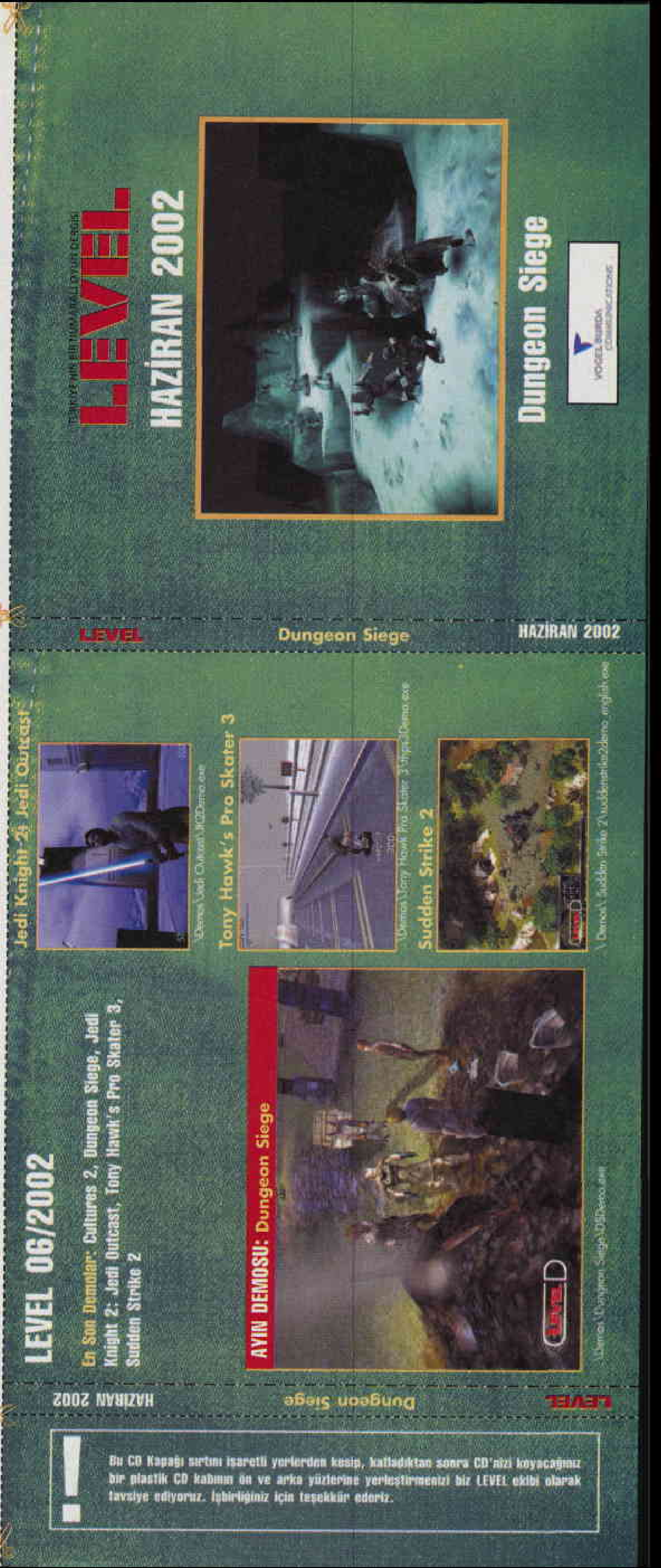
2. Dünya Savaşı'nı konu alan en iyi RTS iyice genişliyor. Sudden Strike 2 işin içine Japon'ları da katıyor.

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.
Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz.. O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.



Modifikasyonlar \Modifikasyonlar\..
Counter Strike 1.3 - 1.4 .... Demos\CS14\csthupdate.exe
Demolar \Demos\..
Cultures 2 .... Cultures 2\Setup.exe
Dungeon Siege .... Dungeon Siege\DSdemo.exe
Jedi Outcast .... Jedi Outcast\JK2Demo.exe
Tony Hawk Pro Skater 3 .... Tony Hawk Pro Skater 3\thps3Demo.exe
Sudden Strike 2 .... Sudden Strike 2\suddenstrike2demo_english.exe
Videolar \Movies\..
Halo .... Halo\halo.avi
Tomb Raider 6 .... Tomb Raider 6\Angel.avi
Virtua Fighter 4 .... Virtua Fighter 4\VF4.avi
Strident .... Strident\Strident.avi
Programlar \Shareware\..
ACDSee .... ACDSee\acdsee.exe
CursorXP .... CursorXP\CursorXPFree11.exe
FAR .... FAR\Far1704.exe
GetRight .... GetRight\getri45d.exe
ICQ2002a .... ICQ2002a\icq2002a.exe
Ircfree .... Ircfree\ircfree.exe
Miranda .... Miranda\miranda0121.exe
PowerDVD .... PowerDVD\Trial_1109a.exe
WinAce .... WinAce\wace211.exe
Windows Blinds .... Windows Blinds\wb33_pub.exe
WinRar .... WinRar\wrar30b6.exe
Extra \Extra\..
Day of Defeat 2.0 Sturmbot
Jedi Outcast Modları
Max Payne FPS Mod
Counter Strike 1.4 Türkçe Yama
Yama Dosyaları \Updates\..
Blood Omen 2 .... Blood Omen 2\bo2pc102.exe
Dark Planet .... Dark Planet\DP_Patch_V1_01.exe
Might & Magic 9 .... Might & Magic 9\mm9_patch10to12.exe
Tony Hawk's Pro Skater 3 .... Tony Hawk 3\Thps3_patch101E.EXE
Warrior Kings .... Warrior Kings\WK_Patch_1-2_To_1-3_english.exe

OYUN DEMOLARI

Cultures 2
Dungeon Siege
Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Sudden Strike 2
Tony Hawk's Pro Skater 3

VIDEOLAR

Tomb Raider: Angel of Darkness
Halo
Strident: The Shadow Front
Virtua Fighter 4

PROGRAMLAR

ACDSee 4.1
CursorXP 1.1
Far v1.7beta4
GetRight 4.5d
ICQ 2002a
IRCFree 0.3.1
Miranda 0.1.2.1
PowerDVD XP 4.0
WinAce 2.11
Windows Blinds 3.3
WinRAR v3.0 b6

Modifikasyonlar

Counter Strike 1.3 - 1.4

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.
Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.
Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.
Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

SHAREWARE

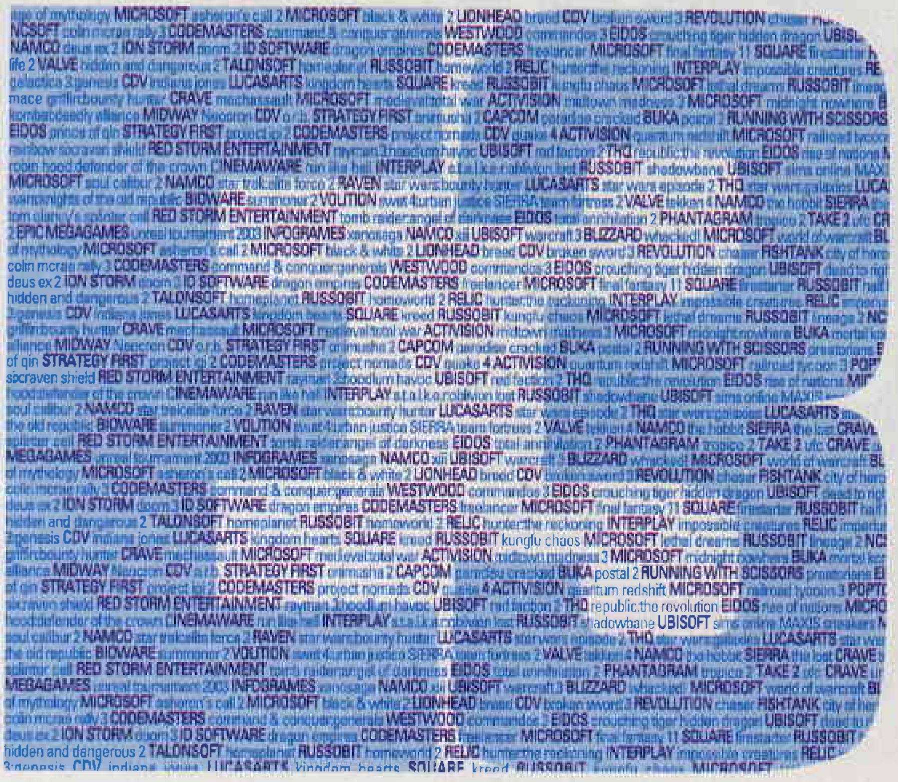
ACDSee 4.1
CursorXP 1.1
Far v1.7beta4
GetRight 4.5d
ICQ 2002a, IRCFree 0.3.1
Miranda 0.1.2.1
PowerDVD XP 4.0
WinAce 2.11
Windows Blinds 3.3
WinRAR v3.0 b6

UPDATE

Blood Omen 2
Dark Planet
Might & Magic 9
Tony Hawk Pro Skater 3
Warrior Kings

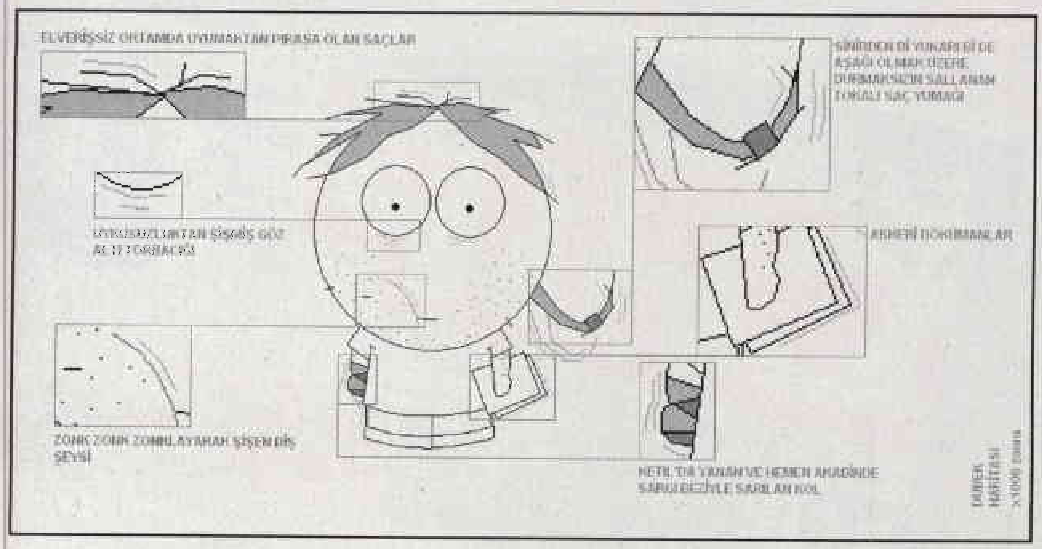
DRIVERS

DirectX 8.1 - DivX 5.01



Hepsi oradaydı... Biz de.

Ofiste bu ay neler oldu? Dubek'in başına neler geldi? Fırt ne yaptı? Zinan nasıl bir şey? Purak ne menem bir şey? Mad Dog gerçekten de mad mi? Sefil freelance yazarlar ne alemde? Bu ay Dubek'e bakıyoruz... Gelecek ay diğerlerine... Kara Blaxis'i bu ay inatla yapmayan Zinan'dan başlayabiliriz mesela...



TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ
LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Sungurtekin — sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol — sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek — tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek — burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız — firat@level.com.tr
Kadir Tuztaş — ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör — gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk — serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu — sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar
Ali Güngör — gali@level.com.tr
Batu Hergünsel — batuher@level.com.tr
Can Kori — can@level.com.tr
Emin Barış — megaemin@level.com.tr
Eser Güven — eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu — gokhab@level.com.tr
Güven Çatak — guven@level.com.tr
Onur Bayram — onur@level.com.tr
Serkan Ayan — serkan@level.com.tr
Katkıda Bulunanlar
Korcan Meydan — gorcanabi@sektor8.com
Jesuskane
Grafik Tasarım
Didem İnceağar — didem@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür — Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı — Beste Özerdem
Finans Müdürü — Aylin Aldemir
Halka İlişkiler Müdürü — Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu — Ayten Çar
Abone Bölümü Satış Müdürü — Asu Bozyayla
Abone Servisi — Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü — Cem Cenker
Dağıtım Asistanı — Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü — Turgay Tekelen
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.
Adına Sahibi — Gökhun Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü:
Gülcan Bayrakter — gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş — oguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun — kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri
Aynur Kına — aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı
ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38 pbx.
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi
231/3 Kasımpaşa/İstanbul
Telefon: (212) 297 17 24 (pbx)
Faks: (212) 297 17 33
Abone Faks: (212) 238 73 43
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 20
Abone Web Adresi: http://abone.vogel.com.tr
Web Adresi: http://www.chip.com.tr

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS